



10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

TOMMI MÄKINEN, BLAST RADIUS, THEME HOSPITAL, CIRCUIT BREAKERS



LISTOPAD 1998 | 230 Kč | 270 SK | US \$6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStation

Magazín 7

SEZNAMTE SE

TOCA 2

- NA PLNÝ PLYN

Návrat závodního šampióna!

TOMB RAIDER 3
ABE'S EXODUS
ALIEN RESURRECTION
THRILL KILL

*Důvěrný pohled na nejžhavější
tituly herního podzimu*

NOVÝ TOP SECRET

*Rubrika cheatů, tipů a návodů v novém
a větší provedení s masivním
zakočením seriálu o FFVII*

VELKÁ SOUTĚŽ
ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

*O skvělé hry: Resident Evil 2,
NBA Live 98 a Test Drive 4*

PLUS RECENZE! Ninja, Wild 9, Wild ARMs,
R-Types, C&C Red Alert: Retaliation

Nejprodávanejší PlayStation časopis na světě

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu

score

**Kup Tekken3
nebo konzolu PSX
a máš PlayStation**

**magazín
zdarma**



**prodejna
score**

**Skotčepka 6
Praha 1**

tel: 2421 9581

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Tentokrát vás čeká disk zcela ve znamení automobilových závodů. Jsou zde čtyři hratelná závodní demo, spektrum sahá od rallye s *Tommi Mäkinenem* až po minizávodění v *Circuit Breakers*. Pro zotavení máte k dispozici *Theme Hospital*.

TOMMI MÄKINEN RALLY *hratelná*

Skočíte do svého Mitsubshi a na našem demu si můžete vyzkoušet okruhy ve Švýcarsku, USA a Číně.

TREASURES OF THE DEEP *hratelná*

Tohle je podvodní střílečka.

CIRCUIT BREAKERS *hratelná*

V téhle nehektičtější ze všech minizávodních her si pěkně užijete bahna.

TOTAL DRIVIN' *hratelná*

Nejdříve se podívejte na dvě ukázková demo a pak zkuste vlastní jízdu.

THEME HOSPITAL *hratelná*

Na našem dvacetiminutovém demu uvidíte, jak léčit nemocné.

GHOST IN THE SHELL *hratelná*

V této trojrozměrné střílečce je třeba vnést do nepřátelských řad zmatek.

BLAST RADIUS *hratelná*

Světová rarita! První demo, které je možné hrát v linku.

HOVERCARS *hratelná*

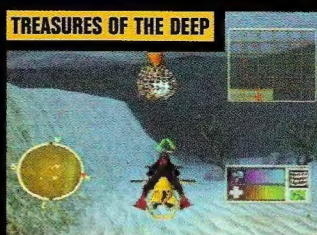
Zábavná Yaroze-hra pro jednoho nebo dva hráče.

SPICE WORLD *videoklip*

Okořeňte si trochu život, tyhle holky jsou stejně jen na jedno použití.

ENLIGHTENMENT *videoklip*

Poslední výrobky od Sony.



Tímto číslem zahajujeme druhý půlrok našeho snažení zprostředkovat českým zájemcům médium, které by se plně věnovalo populární plastiko-

vě krabičce jménem Sony PlayStation. Na rekapitulaci je zatím brzo, a tak se spokojme s konstatováním, že minulých šest měsíců bylo tzv. zaváděcích, kdy jsme se snažili náš magazín představit čtenářům v co možná nejlepší podobě. Ohlasy jsou zatím veskrze kladné a i díky nim máme intenzivní chuť, snad ještě větší než na úplném začátku, se pustit do dalších čísel.

Kromě vaší podpory další jsou mocnou motivací nádherné tituly, které nás čekají v nejbližší vánoční budoucnosti. Třeba taková *TÓCA* z nevypadá ani trochu špatně. Seznamte se s ní na pěti stránkách tohoto čísla. Nebo pokračování krkolomných eskapád roztomilého ošklivce, jmenovitě Abeho, který vás pozdraví v PrePlayi. A do třetice patrně nejvášnivější očekávaná virtuální žena v hlavní roli dílka jménem *Tomb Raider 3*.

Od tohoto čísla jsme přichystali dvě skvělé novinky. Jednak soutěžní rubriku, ve které za vydatného přispění firmy Game Line z Brna budeme každý měsíc rozdávat spoustu skvělých her, a jednak rozšířenou a pozměněnou rubriku Top Secret, oblíbenou to část našeho magazínu.

Mějte se fajn

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

Obsah

Oficiální Český
PlayStation Magazin

Vydává:

Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:

Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:

Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Bob Koutský
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:

Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:

Kateřina Švejdivá

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy

Osvit:

Stuare s. r. o.

Adresa redakce:

Oficiální Český
PlayStation Magazin
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: playstation@score.cz

Inzerční oddělení:

Jaroslav Krulich
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: inzerce@vision.cz

Distribuce:

Lukáš Danihelka
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: distribuce@vision.cz

Cena výtisku s CD:

230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:

Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk

10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD
TOMMI MAKINEN, BLAST RADIUS, THEME HOSPITAL, CIRCUIT BREAKERS

PlayStation Magazin

SEZNAMTE SE
TOCA 2
- NA PLNÝ PLYN

Návrat závodního šampionátu!

TOMB RAIDER 3
ABE'S EXODUS
ALIEN RESURRECTION
THRILL KILL

Nový pohled na nejznámější
sériu herního podzámku

NOVÝ TOP SECRET
Rubrika obsahuje, sítí a návody v novém
a vesměs provedení a machinální
zkušenosti seriálu o PSP

VELKÁ SOUTĚŽ
ŠTASTNÁ TRIMÁČKA
O skvělé hry: Resident Evil 2,
NBA Live 98 a Test Drive 4

PLUS REGENE! Ninja, Wild 9, Wild ARMs,
R-Type, GSC Red Alert: Retaliation

Nejprodávanejší PlayStation časopis na světě

score



Tomb Raider 3



Thrill Kill



Psybadek

PRIMAL SCREEN

Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny
lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký
první dojem udělají hry, které čekáme v příštích
šesti měsících?

Tomb Raider 3 16

...a vítězem ceny Nejočekávanější hra konce století
se stává... No ano, Lara je zpátky a s ní další její
dobrodružství. My jsme zvědaví člověka, který má
informace takřka přímo od pramene, a dozvěděli
jsme se kopy zajímavých věcí. Chcete je vědět také?

Psybadek 19

Dlouho jsme vlastně nechápali, o čem že tato hra
je. Už to víme, je to simulátor vznášedlových ska-
teboardů (jistě si pamatujete příslušné scény
z filmu Návrat do budoucnosti 2?) a nejen to.
Otázky a odpovědi týkající se této pekelně rychlé
hry najdete zde.

Thrill Kill 20

Temná, brutální, zvrhnutá, velmi strašná, velmi
špatná a zlá hra. To nejsou slova znechuceného
recenzenta PSM, to jsou slova producenta této
hry Howarda Bonina, a říká je proto, aby ji vychvá-
lil. My připojujeme bez emocí, že se jedná
o bojovku.

PREPLAY

Nedočkávaný náhled na hry, které už klepou na
dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nád-
herně? Není to sice ještě definitivní recenze,
ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.

Abe's Exoduss 22

Starý známý zelený houzevka se
vrací do svého příběhu v okamžiku,
kdy je třeba zachránit kosti před-
ků a sloužit soukmenovce na
nucených pracích. Obého je totiž
třeba zlym Glukkonům při
výrobě pěnívého
moku stáče-
ného po hektolitrech.

B-Movie 26

Pokud chcete nasát plnými doušky
atmosféru nainich,
marťanskými bláboly zahlcených
padesátých let, máme tu pro vás
jeden malý tip. V této hře se navíc,
na rozdíl od filmů, kterými je inspirována,
nebudete rozhodně nudit. Doporučeno
fanouškům filmů Mars Attacks a Ed Wood
od podobně postřehového Tima Burtona.

LAPD 2100 28

Známa série Strike do Electronic Arts
(naposledy Nuclear Strike) nenápadně pokra-
čuje tímto titulem, jehož děj se odehrává
ve zločinem ovládaných ulicích
budoucího Los Angeles.
Kdo bude chtít hrát LAPD
2100, bude potřebovat
kromě odvahy,
přesné mušky
a postřehu ještě řád-
nou dávku logického
důvtipu.

Pocket Fighter 30

Festival dvojrozměrných
úderů, kopů, výskoků a firebal-
ů, který patrně nadchne nejen
oddané znalce série Street Figh-
ter, ale i všechny ty, kteří věří
heslu, že „co je malé, to je hezké“.
3D Faktor: 0/10. Faktor roztomilosti:
10/10.



Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávanejším časopisem věnovaným videohram na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlepše psané a graficky zpracované články tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů,

poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obezručným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajištění technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejružnější nářečky pro

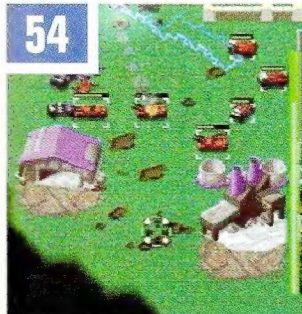
zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúčvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohram na světě.



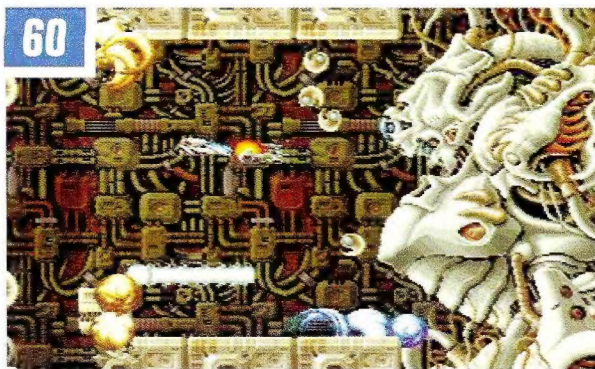
Abe's Exodius



R-Type



S-Movie



R-Type



TOCA 2 TOURING CARS

The hit driving game of last year is about to be played with a new look. Since the first TOCA, many have enjoyed the fun. Now the greatest racing yet is being up on the road. With TOCA 2, you can now see the real thing. The game is now even more fun than ever. The game is now even more fun than ever.



Seznamte se: Alien Resurrection



Seznamte se: TOCA 2 Touring Cars



Bio Freaks



X-Men Vs. Street Fighter

PLAYTEST

Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.

Wild Arms 48

Kříženec FFVII a Alundry. Nová RPG naděje od Sonyho se blýská coby neodolatelně hratelná záležitost s vtažujícím příběhem a hezkými efekty. Uhanula i Jiřího Pavlovského?

G-Darius 51

Nová raketková krev se tento měsíc střetává s legendární klasikou jménem R-Types.

Wild 9 52

Messiah zatím čeká někde tam nahoře. U Shiny je teď na řadě mnohonásobně předělávaná plošinovka, které tedy černý humor není vůbec cizí.

C&C Red Alert: Retaliation 54

Továrna na výrobu titulů C&C, která si nechává říkat Westwood Studios, přichází s... že to neuhodnete? No přeci s realtimovou strategií! Mili diktátoři se už můžou těšit.

Ninja: Shadow Of Darkness 56

Samurajský brácha Lary Croft si vyrazil na túru a, co čert nechtěl, narazil na pěkných pár kousků orientálních oblud.

Bio Freaks 58

Biologičtí létající robotičtí zdokonalení obrnění zabijáci umělci. Mimochodem nám tato zkratka připadá trochu násilná.

R-Types 60

Je to, jako kdybyste se vrátili strojem času do druhé poloviny osmdesátých let. Retro-parba s raketkou v hlavní roli ze staré školy. Zazíváme návrat jedné z nejlepších stříleček všech dob.

Assault 62

Budoucnost. Kontrolní dotaz: Už jste se setkali v nějaké videohře s obrazem budoucnosti, které by byla mírová, bez násilí a tyranie?

MiniPlayTest 64

Ve stručnosti: Azure Dreams, San Francisco Rush, WWF Warzone a X-Men Vs. Street Fighter EX.

TÉMA



Seznamte se:
TOCA 2: Touring Cars 32

Seznamte se:
Alien Resurrection 38

Analýza: Imaginární hry 43

RUBRIKY

Loading 6

Vše zajímavé ze světa PlayStation včetně nejnovějších zpráv o chystané hře Quake 2. Jako třešnička na dortu je pro vás připravena „univerzální herní postavka“.

Šťastná třináctka 29

Slyšte, slyšte, slyšte!!! Nová pravidelná soutěžní rubrika vám každoměsíčně bude přinášet velkou kopu her připravených na odeslání do vašich domovů. Stačí malíčkost, vyhrát.

Top Secret 66

V nové luxusní podobě ve spolupráci s firmou Powerline. Dovolujeme si především upozornit na ultimativní soubor tipů na Resident Evil 2 a hlavně bombastický závěr návodu FFVII s přehledem fantastických rad od Chailda Himmata. To má cenu zlata!

Obsah CD 74

Demo lahůdky.

Příští měsíc 79

LOADING

1% COMPLETE



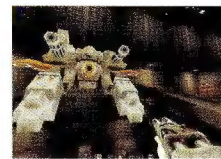
AKČNÍ VIZE PRO PLAYSTATION

QUAKE II JE JEN VRCHOLEM LEDOVCE ACTIVISIONU



Quake II se chystá se vší parádou na PlayStation, ale vydavatelská firma Activision neusíná na vavřínech. To bylo hlavní poselství, které vzešlo z akce zvané Activate '98, která se konala v Dublinu letos v srpnu a kde zmíněná společnost velice detailně předvedla své budoucí playstationové portfolio. Našemu časopisu byla nabídnuta možnost soukromého posezení s Bobem Dewerem, prvním viceprezidentem této organizace. A dostalo se nám také příležitosti zahrát si na PlayStation *Quake III*

Activision dravě skoupili nové tituly za peníze, které jim vynesly úspěšné hry na PC (jako *Quake II* a *MechWarrior*). S velkou televizní kampaní, která je má dále představit, si mohou letos o Vánocích vydláždít cestu pro velmi úspěšný rok 1999. Bylo oznámeno, že do seznamu připravovaných her Activisionu přibude šest disneyovských titulů. Tři



„Jak dobře bude *Quake II* na PlayStation vypadat a fungovat?“ Tato otázka ležela novinářům na jazyku na exhibici v Dublinu. Odpovědí bylo hřmotné „Skvěle!“ Záběry z verze pro PlayStation nejsou bohužel ještě k dispozici.

JEHO EXCELENCE QUAKE UŽ PŘÍCHÁZÍ

Q uake je velký titul a ve shodě se jménem čím bližší je datum jeho zjevení pro PlayStation, tím silnější otřesy v půdě herního trhu můžeme pociťovat. Jsou zde samozřejmě velké obavy: nezklamete nás pane viceprezidente?

PSM: Bude playstationový *Quake II* pouhým importem z PC?

Bob Dewey: Nikoli. Pracuje se na nových úrovních speciálně pro PlayStation. Navíc úroveň z PC, které zůstanou, budou přizpůsobeny požadavkům PlayStation.

PSM: Jedním z hlavních půvabů PC verze je volba pro několik hráčů, zachováte ji i zde?

BD: Doufáme, že režim pro čtyři hráče udělá ze hry trháka.



PSM: Určitě nebude vypadat tak dobře jako PC verze?

BD: V podstatě se nebude moc lišit. Světelné efekty jsou skvělé.

PSM: Kdo měl na starost programování hry?

BD: Hru vytvořili Hammerhead z Liverpoolu. Hammerhead mají na svědomí *Shadow Master* (na obrázku) pro PlayStation, který ačkoliv není z hlediska hrátelnosti ideální, se pyšní nejpůsobivějším 3D akčním enginem, jež je na PlayStation k vidění. Vyměňte si v mysli úroveň *Shadow Masteru* za *Quaku*, a octnete se v ráji. A pokud si k tomu přidáte hrátelnost hry *Quake*, pak už máme

v rukou vítěze, že ano.

Vzkaz PSM pro čtenáře: Krátká ukázka *Quake II* v počátečním stádiu, kterou jsme si mohli ožuknout, dosvědčuje vše, co bylo řečeno.

by měly vycházet z Disneyho katalogu dříve uvedených animovaných filmů (*Bambi 3D?*), zatímco tři další budou souviset s filmy, které mají být teprve uvedeny do kin. Nejzajímavější je, že *Toy Story 2* bude na PlayStation i do kin uvedena zároveň. *Quake III* a další utajené projekty naznačují, že Activision je společnost, která se snaží bez rizika postupovat od trháku k trháku. Žhavou otázkou je, jak moc dobré tyto hry jsou?

Quake II je v čele, a nepochybně se stane velkým budoucím hitem (nahledněte do příslušné tabulky), ale zbytek dublinské nominace se zatím řadí více méně k průměru. *Apocalypse* s Willisem v hlavní roli a *Tenchu*, vypadaly slibně (mrkněte na tu další tabulku), ale ostatním titulům se



Může engine *Shadow Mastera* zvládnout takový detail? Doufejme, že ano.

větší nadšení vzbudit nepodařilo. Samozřejmě pokud by platilo, že výřečnost jsou peníze, pak byli Activision po své irské exhibici pěkně bohatí. Ve světě PlayStation se ale



většinou za řečičky platí málo. Jestli se jim podaří dosáhnout úspěchu, se teprve ukáže, ale jedno je téměř jisté: ať už v dobrém či ve zlém se bude v roce 1999 o Activision hodně mluvit.

UŽ BRZY

Tady máte obsah budoucího katalogu Activision jako na dlani. Několik kaštanů pro zahřátí kachlových kamen vašich PlayStation v následujících zimních měsících...

APOCALYPSE

Uvádí digitalizovaného Bruce Willise a vy budete s ním zachraňovat plně trojrozměrný svět před zkázou. Hra potěší obrovskou herní plochou, některými chytrými grafickými triky a postavami jako z *Reloaded*, ale detailnějšími a propracovanějšími. Možná to bude pecka, ale asi ne tak velká, jak by si patřně v Activision přáli.

TENCHU

V této japonské feudální akční adventuře se spojuje RPG a bojování. Tajemno, strategie a rvačky, jakoby se *Tomb Raider* spojil se *Soul Bladem*. Od doby, kdy Activision koupil tento

titul z Japonska, došlo k určitým zlepšením a s vymakaným systémem umělé inteligence a chytrou hrátelností má dobrou šanci předstihnout předchozí zmíněnou hru ve vánočním finále.

T'AI-FU

Jako tygr ovládající kung fu - jmenuje se T'ai - se v této ninjovské adventuře, která se odehrává v Číně, utkáte s mystickými krvežíznivými nestvůrami. Parádní animace a skvělé filmové sekvence však nemohou zakrýt skutečnost, že to nevypadá na titul, který by měl Activision PlayStation proslavit po celém světě.



ASTEROIS 3D

Plně 3D verze klasické arkádové hry osmdesátých let se na papíru zdá být zásahem do černého, ale v tomto raném stádiu bohužel vypadá skoro jako amatérský pokus. Deathmatchový zápas pro více hráčů vzbuzuje mírnou naději, ale naši smutnou nostalgii po originálu nezajene.

X-MEN

I přes slibnou licenci komiksové série Marvelu se zdá, že půjde o nejslabší titul z připravované playstationové řady Activisionu. Ničím zvláštní bojový algoritmus a únavně působící grafika ji vyřadí jako nulu. *Tekken 3* nemusí mít rozhodně žádný strach.



(1) Zde přichází pan Willis, který si v *Apocalypse* trochu zařadí. (2) *Tenchu* by mohla být pro Activision překvapivým hitem. (3) Jury je s *T'ai-Fu* stále ve střehu. (4) *Asteroids 3D*: „Na papíře to zní dobře.“ (5) *X-Men* čeká spousta práce.

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, septanda, drby a klepy.

Arkádový fotbalový simulátor, *Libero Grande*, se chystá na japonské vydání v listopadu... Těšte se, že až opadne horečka z *Tekkenu* a *Ergheizu*, Namco vydá novou verzi RPG, *Tales of Phantasia*, známé ze SNES... Do výhradně japonské hororovo-adventurové série *Clock Tower* má v blízké době přibýt další titul. Spolupráce s ASCII by snad mohla znamenat i vydání v Evropě... V současné době se ASCII pustilo do renovace klasiky



Mega Drive, *Master Of Monsters: Disciples Of Gaia*... V stále nabývajícím mýtu FF se bude muset najít místo i pro *Chocobo's Mysterious Dungeon 2*, do kterého mají být začleněny nové postavy. Těšte se na roztomilého Mowgliho, který se přidá k Chocobovi, a také na vylepšené dungeony a speciální efekty. Nešťastní evropští hráči však ještě neviděli ani první hru... Nejen *Resident Evil* *Heart Of Darkness* se možná také objeví na stříbrném plátně, jelikož čtyři roky stará Spielbergova původní nabídka je stále na stole... Fotbalové zprávy pokračují tím, že EA získali práva na značku Premier League, takže ohlášená *FIFA'99* bude mít na PC sestřičku v simulátoru managementu, *FA Premier League Football Manager'99*. Verze pro PlayStation je zatím ve hvězdách... ▶

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, septanda, drby a klepy.

► Šíleně úspěšný PC hlavolam *You Don't Know Jack* bude konvertován pro PlayStation a bude využívat možnosti Multitapu a Dual Shocku... Virgin Interactive budou konvertovat motokrosový simulátor *Superbike World Championship*, který právě vychází pro PC... *Street Fighter 2 Collection* od Capcomu prý bude obsahovat archivní sektor plný původních skečů, návrhů a tajnůstek ze hry. Můžete se také těšit na zmodernizované herní intro a kompatibilitu s Dual Shockem... *Chocobo Racing* nevyjde v Japonsku dříve než v roce 1999. Očekávejte něco ve stylu *Circuit Breakers* (ovšem s nemotorovými vozidly), nové postavy a úžasného Cida vypůjčeného z *FFVII*... V květnu 1999 má premiéru další film série *Star Wars*, a tak každý uhodne, co mají na práci v Lucas Arts?... Klasická PC strategie *Civilization II* je snad právě na cestě do playstationové společnosti (HEJI), díky Activisionu... Další ohlášenou věcí od Koei z Japonska je bojová strategická hra *Söldnerschild*, plánovaná na polovinu roku 1999... Square si pokračují v taktice přibalování demo ukázek, díky nimž se během pouhých čtyř dnů prodeje zbavili úžasných 390 000 kopií hry *Brave Fencer*. Verze *Parasite Eve* pro USA nebude obsahovat jen FMV film *FFVIII*, ale i hratelnou verzi *Xenogears* a filmové sekvence z *Brave Fencer* a *Bushido Blade 2*. Máte také pocit, že jsme v Evropě trochu pozadu?... ►



(1-2) Hravý dráček Spyro z dílny Insomniac. Budiž pozhnán. (3) Crash si hraje s raketometem. (4) Jackie Chan, toto jméno by vám nemělo být neznámé. (5) Flik z *Bug's Life*. (6) Luxusní FMV ze superfuturistické režby Tribal. (7) Divoký běh...



SLUNNÁ KALIFORNIE

ČERSTVÉ VÁNOČNÍ ZBOŽÍ OD SONY AMERICA

Léto jak se zdá skončilo dříve, než opravdu začalo, a tak je čas začít se rozhlížet po hrách, které budou o letošních Vánocích vládnout žebříčkům - a snad neexistuje lepší způsob, jak to udělat, než se vydat do Kalifornie a exkluzivně si zahrát hry, které jak Sony Computer Entertainment America doufá, budou letos bojovat o přední pozice.

PSM vám přináší plnohodnotný odborný názor na směsici všech těch úžasných licencí a skvělých původních titulů. Ještě více se dočkáte v příštím čísle - čekají vás exkluzivní rozhovory s výrobci her a nejnovější screenshots. Zatím tu máte první předběžné informace o zmiňovaných hrách...

X GAMES PRO BOARDER

Simulátor snowboardingu vytvořený firmou Radical Entertainment jménem *Pro Boarder* nyní obohacený licencí X Games - od ESPN (televizní show, která je věnována všem šlechetným sportům, při kterých jsou zlámané kosti to nejmenší). A to je fakt, který znamená, že *Pro Boarder* je jediná snowboarderská hra na trhu, kde se objevují přední profesionální

boarderů. Navíc se může pyšnit divokým soundtrackem v čele s Foo Fighters. V samotné hře se neobjevují běžné „sjezdovky“, což znamená, že se dolů můžete spustit jakoukoli cestou. Můžete jezdit o závod, vymýšlet nejrůznější triky nebo jen tak si zaskákat na Big Airu a kochat se vlastní vzdušnou gymnastikou (a pak se nechat odnést na nosičkách).

NBA TONIGHT

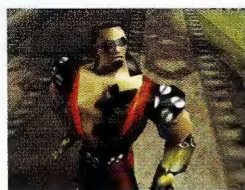
Další hra od Radical, kde si basketbal vzala pod dohled již zmíněná ESPN TV. Sony doufá, že tak vznikne první „hratelný přímý přenos“. Jedná se o další na nejvyšší stupeň vybroušenou a vypilovanou seriózní licenci NBA, která se pyšní rafinovanou umělostí inteligencí, puntičkářskou animací, efektními opakovačkami a promakaným zaměřováním střel. Zdá se, že je zaděláno na nejlepší ze všech playstationových basketbalových her. EA Sports získávají nového zdatného soupeře, takže v dalších číslech PSM očekávejte více informací.

TRIBAL

Máte rádi multiplayerové hry? Pokud ano, zamilujete se do *Tribal*. Odehrává se v daleké budoucnosti s futuristickými nomády, jež bojují o čest v nesčetných tematických sektorech a disciplínách - sbírají se dávky energie, mlátí se protivníci, pronásledují se nepřátelé a dobývají se všechny vlaječky potřebné k vítězství (ve stylu „capture the flag“). Je rychlá, fantastická a návyková jako Marlboro. Pokud existuje nějaká hra, která vás letos o Vánocích zaručeně přiměje přát si pod stromeček multitap, pak je to jednoznačně *Tribal*.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Jackie Chan's Stuntmaster byla představena na E3, ale od té doby se během několika posledních měsíců znatelně vylepšila. Spousta času a úsilí byla vložena do digitálního zpracování pohybů mistra kung fu. Chanova playstationová miniatúra nyní ještě násobí bezvadný dojem, který jsme již dříve ze hry získali. *Stuntmaster* je akční adventura plošinového typu s promyšlenou hratelností - hráč musí bojovat, skákat, řešit hádanky a vůbec se potulovat po vrcholcích střeš. Cílem je nalézt scházející čívky hercova posledního filmu. Brzy více.





RUNNING WILD

Hra *Running Wild*, kterou vydají panové z Universal Interactive, má vcelku výstižný název - obsahuje totiž divoké bytosti, které běhají. Zvolte si jednu ze šesti antropomorfických kreslených postav a pak se vydejte na šílený běh - se skoky přes četné překážky, sbíráním bláznivých power-upů, hledáním vchodů do tajných chodeb atd. až do cílové čáry. *Running Wild* uhání oku lahodící rychlostí 60 obrázků za sekundu. Je to hybrid kresleného seriálu pro děti, závodní hry a *Crashe*. Připravte si stopky.

A BUG'S LIFE

Nejnovější disneyovský film, jehož plná licence byla udělena hernímu průmyslu, se jmenuje *Bug's Life* a byl vytvořen geniální partou zvanou Pixar (mají na svědomí film *Toy Story*). Příběh se točí kolem Flika, mladého drzého mravenečka, který musí zachránit své společenství před nepřátelskými kobylkami. Film se rozhodně neobjeví před koncem roku, ale hra už postupně

dostává tvar. Hra má roztomilý gexovský styl 3D-adventury, avšak s překvapivým množstvím strategie, *Bug's Life* detailně kopíruje dějovou linii filmu (jehož znalost se má při řešení problému velmi hodit) a přestože je teprve v raném stádiu vývoje, je to zaručený hit.

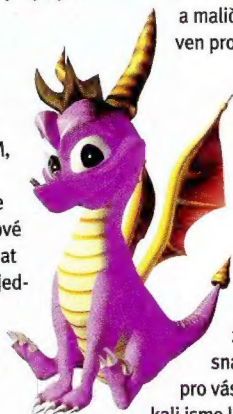
CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Crash 3, který už byl zmiňován ve dvou posledních číslech PSM, vypadá stále lépe a lépe. Základní herní systém je nadále vylepšován, tak že až uvidíte nové úrovně, budete nepochybně jásat nadšením. Dynamická jízda na jednom kole, když se Crash rozjíždí na motorce, potápění s podvodním vozíčkem, létání na dvojplášních, let vzducholodí nebo vodní lyžování v roli Coco, vše doprovázeno úžasnými efekty, to je jen zlomek nových možností a krkolom-

ných vylomenin, které vás čekají. Nejenže to vypadá dobře, ještě lépe se to hraje. *Crash 3* směřuje k dokonalosti.

SPYRO THE DRAGON

V PSM 4 vyšel exkluzivní článek o této hře a malíčky dráček je nyní již téměř připraven pro regály v obchodech. Poslední verze, se kterou se PSM seznámil, byla krásná jako sen - rozsáhlé, prostorné prostředí, působivé postavičky a plynulá grafika bez jakéhokoli doskakování, to jsou některé znaky této hry. V jedné z nově představených úrovní *Spyro* uhání závratnou rychlostí po hradbách takovým způsobem, že se nám ještě dnes z toho točí hlava. Příští měsíc se snad dozvíte mnohem více, ale i teď pro vás máme jednu dobrou zprávu. Získali jsme licenci na hratelné demo hry *Spyro The Dragon*, které se pochopitelně brzy k vám dostane na disku PSM.



VIVA LAS VEGAS

KOLEKCE ZIMNÍCH HER OD EA/ACCOLADE NA STARTU



PSM se vydal na západní pobřeží Ameriky, když přišla pozvánka na představení her Accolade, které mají letos v zimě distribuovat Electronic Arts. V závodnické akademii Dereka Dalyho na Motor Speedway v Las Vegas byly závodní hry pochopitelně hlavním programem představení, v podobě ukávek z her *Test Drive 5* a *Test Drive Off-Road 2*.

Test Drive 5 vypadá ještě lépe než jeho

poslední verze (preview v PSM 6). S 28 licencovanými auty, 17 skutečnými okruhy, plně licencovaným soundtrackem plus zcela novým 3D enginem od Pitbull Syndicate z Newcastle působí *Test Drive 5* jako to nejlepší z arkád a přitom zůstává maximálně realistický - představte si spojení *Need For Speed* s *V-Rally*, a nebudete daleko od pravdy.

Test Drive Off-Road 2 byl teprve v ranějším stádiu vývoje a přestože se oproti prvnímu dílu

mnohem více přiblížil arkádovému stylu, působí stále velmi dobře: obrovské terénní automobily se tu plnou rychlostí ženou přes kameny a močály.

Také v začátcích, ale dobře vypadající, byla ukázka z *Big Air* (simulátor snowboardingu vážně soupeřící se sérií *Cool Boarders*) a ze *StarConu*, 3D bojové hry, která má dostatek strategie a akčnosti na to, aby plně uspokojila fanoušky *Colony Wars* a *Blast Radius*.

Pssst!

Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy.

► Fanoušci RPG se můžou zbláznit kvůli japonské adventuře *Lunar* od Working Designs. Můžete se těšit, že čtyřcédéčkový balíček bude kromě hry obsahovat „Making Of...“ video-CD, mapu, rozsáhlý manuál a fólii obalenou herní schránku. Jenom Gandalf ví, kolik to bude, až ke konci letošního roku vyjde, stát... RPG *Suikoden II* od Konami vypadá stále lépe, pokud můžeme usuzovat ze snímků, které pronikly na internet... *Cult Dark Horse*, komiksový vzhled svých doomovských stříleček, *Daikatana* a *Anachronox*... *Rat Attack*, hra, která se objevila v nejbližších plánech Mindscape, je hi-resová hra ve stylu kreslených seriálů, ve které proti sobě stojí zoldácké kočky a mutovaní hloďavci toužící po ovládnutí světa. Jak jinak... *Rising Zan* je mixem filmů *Drak* přichází a V pravé poledne. Jde o 3D kovo-bojsko/karatistický titul, kde se mísí scénérie z divokého západu s akcemi samurajů. Bizarní není ještě úplně to správné

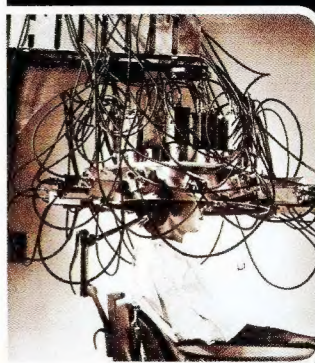
slovo... Mechovská strategie *Carnage Heart* bude mít díky Artdinku pokračování. *Zeus Carnage Heart Second* bude obohacen novými mechy a pokročilejším ovládacím systémem... Microprose se příští rok vrací na scénu s *Worms 2*, plošinovkovou adventurou *P.I.G. a Stadium Grand Prix*... Super! Super! Speciální edice *ISS Pro'98* vyjde s hratelným demem *Metal Gear Solid*...



COLIN MCRAE
RALLYTOMMI MÄKINEN
RALLY

KDO JE LEPŠÍ, KDO JE NEJLEPŠÍ? KAŽDÝ MĚSÍC BUDEME SROVNÁVAT TOHO A ONOHO, SUPERHITY S RÁDOBY SUPERHITY A TY NEJLEPŠÍ SE ZBYLÝMI. JDE O SOUBOJ TVŮŘÍ V TVÁŘ A TENTO MĚSÍC TU MÁME BITVU DVOU KRÁLŮ RALLYE.

JMÉNO HRY	Colin McRae Rally	Tommi Mäkinen Rally
CENA	1 999,-	1 999,-
VYDAVATEL	CodesMasters	Ubisoft
CO MAJÍ NA TRIKU?	Skvělá TOCA na motivy závodů Touring Cars a fantastické Micro Machines.	Street Racer a S.C.A.R.S.
HLAVNÍ OSOBA	Colin je Skot a býval mistr světa. Máme ho moc rádi.	Tommi je Skandinávec a je současným mistrem světa.
SIMULÁTOR RALLYE?	Ano	No, ani moc ne.
TAKŽE?	Ano, styl dobrého simulátoru jízdy rallye se vším, co můžete čekat pokud jde o prostředí atd.	Ne, tvůrci si zřejmě mysleli, že simulace rallye by byla nuda, a tak udělali jenom další závodní hru.
MULTIPLAYER?	Ano	Ano
SPLIT SCREEN?	Ano	Ano
DUAL SHOCK?	Ano	Ano
EXKLUZIVNĚ PRO PLAYSTATION?	Ano	Ano
LEPŠÍ NEŽ V RALLY?	Ano	Ne
GRAFIKA	Fantastická.	Není špatná.
HRATELNOST	Vtahující.	Jednoduchá.
HODNOCENÍ PSM	9/10	6/10
CITÁT Z RECENZE	„Nezbytná koupě pro fandů do závodění.“	„Víceméně další závody.“
PRVNÍ DVA TÝDNY V PRODEJI	Prodáno 34 000 kopií.	Prodáno 4 000 kopií.
STOJÍ ZA KOUPI?	Proboha, ano.	Půjčete si ji.
BUDE POKRAČOVÁNÍ?	Nepochybně.	Ani náhodou.



OSOBNOSTNÍ TEST

ROMANTICKÉ DUŠE, NEBO BEZNADĚJNĚ NENAPRAVITELNÍ HERNÍ FANATICI? PROSTUDUJTE SI NÁSLEDUJÍCÍ TEST, A BUDETE VĚDĚT, KE KTERÉ SKUPINĚ PATŘÍTE...

OTÁZKY:

1) Právě se vracíte z města, kde jste si koupili novou hru. Na autobusové zastávce vás pozoruje párek pěkných hihňajících se dívek. Co uděláte?

- (a) Strčíte hlavu do brašny a budete jako něco zrovna hledat. Pak to najdete: svou novou videohru.
- (b) Usmějete se na ně a poté se zeptáte na jejich názor na hru *Blast Radius* od Psygnosis.
- (c) Řeknete si, že hra počká, a poté spustíte jednu ze svých rafinovaných flirtovacích procedur.
- (d) Strhnete ze sebe košili a postavíte se před ně nahý do půl těla ve vítězné a sebevědomé póze.

2) Mladá krásná přítelkyně vaší máti se na vás tak divně podívá. Co uděláte?

- (a) Slušně pozdravíte a nepozorovaně se vytratíte do svého pokoje a budete si prohlížet manuál hry *Dead Or Alive*.
- (b) Normálně se usmějete, a pak se vrátíte k rozhovoru s kamarády na téma obrázky za sekundu.
- (c) Uděláte si z ní dobrý den tak, že na ní vybafnete v okamžiku, kdy bude vycházet po delší době ze záchodu.
- (d) Popadnete ji za vlasy a odtáhnete si ji do své jeskyně za účelem seriózního pojatých hrátek.

3) Večer v rozpuku. Na ulicích budou poslední kameloti, zábava a velmi lehece oděné dámy. Co uděláte?

- (a) Schováte se ve své ložnici a na uklidnění si párkrát vyzkoušíte cheat s vybuchující Larou.
- (b) Pozvete svého nejlepšího kamaráda na černé pivo do hospody a večer věnujete vážné diskusi na téma *Colin McRae Rally*.
- (c) Ano, půjdete se podívat na tu výstavu masa, ale když si vzpomenete na *WCW Nitro*, budete se trochu škubat.
- (d) Zajdete do strip baru, vyskočíte na pódium s kroutícíma se kočkama, necháte se chvíli obskakovat a pak na ně vystříkáte láhev šampaňského.

4) Vaše přítelkyně nesměle navrhne:

„Uděláme si hezký večer.“ Co uděláte?

- (a) Budete ji ignorovat a pokračujete ve zkoušení cheatů ve hře *Tombi*.
- (b) Pohladíte ji po vlasech a řeknete: „Jasně, zahrajeme si *Puzzle Fighter*.“
- (c) S pohledem dravce obejdete kanape a pak ji zašeptáte do ucha, že právě nastal váš čas... zahrát si *Reboot*.
- (d) Odhodíte ji na postel a pak vybalíte svoje orientální milostné praktiky.

5) Hodláte si uspořádat romantickou večeři.

Kde to bude?

- (a) Budete vařit doma, přičemž zároveň budete hrát *Circuit Breakers*.
- (b) Budete vařit doma a najíte se před bednou, přičemž zároveň budete hrát *Circuit Breakers* v režimu multiplayer společně s malou dámou.
- (c) Půjdete se svou drahou polovičkou do baru U tesáku, mají tam skvělý interiér ve stylu hradu hraběte Dráculy.
- (d) Poletíte do Paříže, dáte si chřest posypaný práškem z nosorožčího rohu a následně na hotelovém pokoji vysajete rozkoš z těla vaší milénky.

VÝSLEDKY:

Většina odpovědí (a): Nejerotičtějším zjevením je pro vás konzola PlayStation navlečená do krajkovaných kalhotek a podprsenky, položená na vaší posteli s otevřeným víkem.

Většina odpovědí (b): Říkáte si, že byste to někdy mohli s dívkou zkusit. Jenže je tak málo času. Váš PlayStation vám nikdy nechce dát pokoj, pořád na vás křičí: „Pojď ke mě, mazlíčku.“ Ještě vám neřekl, že vás miluje, ale vy víte, že ano. Určitě!

Většina odpovědí (c): Holky jo? Jasnáčka ty vole. Sem tam dobrý. Hele, včera to byl matroš... Pár desítek, pár holek a šlo se na to. Hele, já fakt vím, vo co v lásce go. Dáte se někdo detmač ve *Vigilante* 8?

Většina odpovědí (d): Jste syn Vladimíra Železného.

GALERIE TÝPKŮ

TŘETÍ DÍL NAŠEHO SERIÁLU O OBYVATELÍCH PLANETY PLAYSTATION.

PR HERNÍ FIRMY

Bacha dětičky, co novýho?“ S tímto výkřikem obvykle vpadne typický pracovník herní firmy zodpovědný za styk s veřejností (zkráceně PR) do redakce PSM. Je to muž, u něhož nevíte, zda je horší jeho nucené užívání hovorové řeči za každou cenu nebo jeho permanentní urážky na adresu známých lidí. „Do #?@“!“, ta c#&!?!? zácpa na tý @#%#! ulici je fakt ##%*!<---?“, vyvrhne ze sebe, předtím než shodí své cajky na nejbližší redakční stůl, a dodá, „De někdo na jedno #@!?!%\$#! pivo?“

Jméno: Daz, Baz, Taz nebo Naz.

Věk: divoký osmaadvacátník

Co je naplní jeho práce? V současnosti otravuje

s *Imposobilixem*, což má být klon hry *Wipeout* s prvky boje, sbírání klíčů, snowboardingu, skákání a tance. Jo a taky se tam zabíjejí zombíci. Navíc tam jsou úseky ve stylu RPG a fotbalová minihra. Ukazuje ji ve všech redakcích a pořád říká, že je to „bomba“. Nikdo z redaktorů mu obvykle nevěří, a tak je zve na pití tak dlouho, dokud je nepřesvědčí.

Je se svým životem spokojený? Asi jo. Miluje pocit, když zve písálky do drahých restaurací. Nevzná se ovšem téměř v ničem a plete si Cote du Rhone se čučem, a tak radši říká: „Přines nám láhev bílého, díky kotě.“ Ale většinou stejně zůstane u půllitru. Vyvinul si zvláštní druh náklonnosti k pochoutkám typu „šéfkuchařova všehochuť s grilovanými broskvemi“. Předtím, než opustí místo, kde poobědval, předposlední věc, kterou udělá svými ústy, je to, že požádá o účet. Poslední věc pak je hlasitě krknutí.

Není zrovna moc vychovaný, že ne? Ne.

Co dělá o volném čase? Rád relaxuje ve své ložnici, jejíž nábytek tvoří z převážně prázdné kartony od hamburgerů, časopisy (včetně těch s přerostlými čtyřicetiletými māmami) a terč na šípky upravený tak, že na každém políčku je obrázek jednoho z redaktorů. Sedí tam, rýpá se v *business* časopisech a hrozně se pořád vrtí.

Oblíbená fráze: „Nejsem jako ostatní chlápci od PR, jsem úplně obyčejnej. Když jste upřímný, je to mnohem snadnější.“

Záluby: Chlast & kozy.

Nemá rád: Zvonění mobilního telefonu, videohry.



POUŤOVÁ ATRAKCE

V DODGEM ARENA ZÍTŘEK ZNAMENÁ DNES.

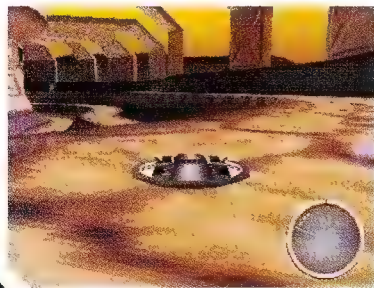
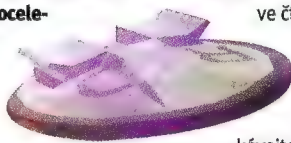
Fráže „futuristická bojová sportovní hra“, při vzpomínce na takovou *Dead Ball Zone*, zkouší nervy i těch nejzocelenějších herních zrůd. Vzpomeňte si na *Riot*, vzpomeňte si na *Pitbulla*, vzpomeňte si na ty hry, vedle kterých i zastaralý nesmysl jako je *Croc* vypadá zábavně.

No a přidejte si k tomu pouťové bitevní vozítko zvané italské autíčko a celá věc začne najednou vypadat lákavěji než obrovský pohár růžového pudinku se šlehačkou. Hra je ohlášena na konec října a je dílem holandského týmu Black Friar. *Dodgem Arena* umožňuje multiplayerové střety v roce 2049. Světu vládnou nadnárodní organizace, a tak se znučená dítka baví vražednou kombinací ledního hokeje a ozbrojených ital-

ských autíček v šilených arénách. Přidejte si k tomu ještě bezvadnou umělou inteligenci, hybatelský soundtrack a možnost hrát až ve čtyřech hráčích. Svítá naděje, že

Dodgem Arena bude konečně futuristický sport, který si budeme chtít zahrát i podruhé. Plnou recenzi očekávejte mnohem dříve než

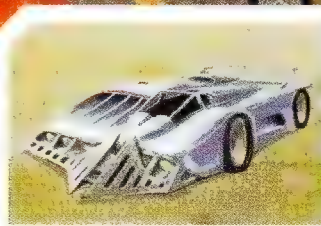
v roce 2049.



Asi nám to nebudete moc věřit, ale toto jsou města Ipswich, Madrid a Moskva v nedaleké budoucnosti. *Dodgem Arena* má svou velmi nekompromisní představu.



Toto je spíše ex-kráva než kráva. *Carmageddon* rozhodně nepatří do kategorie konvenčních závodních her. Všimněte si toho smějícího se chlapce v levém horním rohu obrazovky.



S CARMAGEDDONEM SE HNULY LEDY

ANEB KRÁVY UHNĚTE Z CESTY, PODRUHÉ

Konečně. PSM má tu čest vás informovat o tom, že dlouho očekávaný *Carmageddon* od SCI bude brzy na pultech. Hra, která byla v preview už před půl rokem (PSM 1), se pohnula z místa. *Carmageddon* je závodní hra, ve které dostává body za bouračky, přejíždění chodců a podobné věci. Vzpomeňte si třeba na *Death Race 2000* a přidejte si k tomu hodně krve.

Konverze této hry pro PlayStation evidentně narazila na velké potíže. Šířily se fámy, že dokonce mnoho lidí z původního týmu přišlo v důsledku o své místo, někdo zase tvrdí, že to není pravda, jistě je však jedno, ať se stalo cokoli, pohnulo to s hrou směrem k dokončení a *Carmageddon* je tak konečně připravený k příchodu. Budete si to prohánět po rozlehlých prostranstvích, budete sbírat skryté power upy a, pokud jste za tu dobu už zapomněli, budete masakrovat vše živé. PSM si již nasadil helmu v přípravách na brzkou recenzi.





Obrázky z díla společností Namco a Square. Skákejte ze zdi, vybihejte na lavice, schovávejte se za sloupy a hlavně zabíjejte, zabíjejte, ZABÍJEJTE!

CLOUD SE VRACÍ

HRDINA FFFVII V EHRGEIZ

Zatímco většina západního i východního světa čekala na demo *Final Fantasy VIII*, zasvěcení měli oči na stopkách kvůli jinému demu, přibalenému k *Brave Fenceru - Ehrgeiz*. Na této hře spolupracovali Namco a Squaresoft. Je to 3D akční bojovka, která po měsíce zaměstnává automatové podivíny v Tokiu i Severní Americe. Může se pochlubit 3D prostředím ve stylu *Bushido Blade*, 360 stupňovým ovládním a kupou speciálních pohybů. Tekkenovská zápletka se točí kolem bojového turnaje se spoustou zlověstných tajemství - tajemství, která dokonce přivábila Clouda a Tifu z *Final Fantasy VII*.

I když hratelné demo *Ehrgeiz* neobsahuje minihry slibované pro plnou verzi, předvádí skvělé filmové sekvence a k tomu tři kola s Cloudem, Godhendem a Yoko. Každý bojovník má vlastní zbraň - Cloud má svůj obří meč, Godhand má pušky, míny a granáty a Yoko disponuje hračkou jojo - ovšem v bojové úpravě. Všechny jsou ideální pro taktické, dlouhotrvající souboje, o které hře *Ehrgeiz* především jde. Šplháte nahoru na střechu a střílíte ohnivé kruhy na svého protivníka, nebo pokládáte míny a zatlačujete na ně soupeře. Konzervativci ovšem budou osl-

nění hlavně obrovskými masivními meči.

Ehrgeiz je skvělá zábava s dostatkem herní hloubky na to, aby zaujala i přemýšlivější fanoušky bojovek. Letos na podzim se chystá její vydání v Japonsku, a tak se těšte zatím alespoň na PrePlay v příštím PSM.



Cloud! Chlapec známý z obalů herních časopisů má v *Ehrgeiz* hodně práce.

zasvěcená mluva Lexce #6: fotbalu



Fotbalový žánr urazil od *International Soccer* na C64 po *International Super Soccer Pro'98* od Konami pěkný kus cesty.

Od dvoubitových sprítů na místo brankáře až po dokonale zvládnuté *ISS Pro'98*. To jsou fotbalové videohry, které se hrály už v dobách, kdy byl Patrik Berger ještě bulicí mimino. Zde je pár informací pro případ náhlé potřeby.

považována za nejlepší fotbalovou hru všech dob. *Sensible Soccer* Johna Harea, kde působili miniaturní hráči, přinesl způsob ovládání, jakému do té doby nebylo rovno (mnozí by řekli dosud).

A co FIFA od EA? Ta tu je také pěkně dlouho, co?

FIFA se poprvé objevila na Mega Drive až v roce 1993 a měla tehdy úžasný úspěch. Vynesla fotbal do výšin grafického realismu, o kterém se dosud nikomu ani nesnilo. Ve vývoji fotbalových her také představuje bod, od kterého začala být grafika považována za důležitější než hratelnost. Rovnováhu v tomto směru nastolil až *International Superstar Soccer* (ISS).

Kdy se objevila první hra, která skutečně vypadala jako fotbal?

Na začátku osmdesátých let naprogramoval John Ritman *Match of the Day* pro Spectrum, což byla nedokonale hra, kde se po obrazovce potulovaly tyčky v roli hráčů. Commodore 64 mezitím ovládnul *International Soccer*. Tyto hry tehdy sice způsobily senzací, ale z dnešního pohledu o nich nemůžeme mluvit jako o opravdovém fotbalu.

Kdy se to tedy vytříbilo?

Až v roce 1988, kdy se k vládě dostaly systémy NES a Sega. Hry se konečně přiblížily fotbalové realitě. Byla to stejná revoluce jako zavedení vánočních stromků. Dvěma hlavními hity byly *Kick Off* a *Hyper Soccer* od Konami.

Kick Off mi zní povědomě.

Jasně, vytvořil ji Dino Dinì (který je rovněž tvůrcem *Player Manageru*). Lidé vzpomínají na *Kick Off* dodnes. Ovšem podoba základní fotbalové hry, kterou dnes většinou hrajeme, přišla až v roce 1992 se *Sensible Soccer* na Amize. *Sensi* (jak ji familiárně nazývají fanoušci) je mnohými stále

A co PlayStation, jaká je její nejlepší fotbalová hra?

Je zajímavé, že i po pěti letech fotbalovým simulátorům stále vládou řady *ISS* a *FIFA*. *ISS* je významná skvělou hratelností, zatímco tituly *FIFA* charakterizuje dokonalý realismus. Ostatní hry jako *World League Soccer* a *Three Lions* také udělaly dojem, ale *ISS* a *FIFA* přesto zůstávají hlavními favority.

A *Sensible Soccer* se už vytratil?

Ne. Pracuje se na hře *Sensible Soccer 2000*, která má být vydána pro PlayStation a má k tomu dojít v průběhu několika příštích měsíců. John Hare vytvořil pro své mistrovské dílo 3D algoritmy a fotbaloví fanoušci předchozího dílu se už nemohou dočkat.

Plánuje se něco, co člověka uvede do stavu vytržení?

Nic není jisté, ale očekáváme *FIFA '99*, která byla oznámena pro Vánoce. Na cestě je také *Actua 3*, jedna fotbalová hra od Sony a také titul od Namca s názvem *Libero Grande*, kde ovládáte pouze jednoho hráče.

PLAYSTATION
A-Z

B jako Beta, součásti ústřední bitovy nebo 32-bitový. Tehdy je ovlázen z dvojkové soustavy jeden bit může být nebo o něco také pak zapnutí vynechání. Beta jako šifra označování, která se užívá při označování, protože zápisem zohledněno, že to bude kóda a vlnová funkce, která se používá k tomu, aby se neobjevila, ale je třeba, aby byla v daném okamžiku. Beta jako název může znamenat, že to je 5. až 7. číslo, nebo skvěle.

• Jako Beta, když je hra určována pro PlayStation BSM, aniž by se „preview“ stánek Beta verze. Beta je téměř dokončena. Základy a náčrtky by měly být vyčísleny, stavá se, že to chybí takové věci jako renderované intro a závěrečné titulky.

• Jako Bouchač. Nežbytné hrdinové bojovných, zápasníků a boxerských titulů.

• Jako Bimbo. Hrdiny zobrazení s bílou tváří, rozsvícenými bradami a bledou tváří. Sílníci potvoří v Dvojnásobném Bimbo. Může se objevit, když se zveličovat nebo zmalovat, aby se mohl dovést až ke skutečnosti, to je, ale jenom jako obrázek.



Stará glocha z hrotyvora aneb bitova z Deoma.

Příště pismo „C“



[1] Hra se odehrává v poklidu, který připomíná snový svět. **[2]** Průlety skrz kruhy. Je to těžší, než si myslíte. **[3]** A pozor na budovu - ta tedy rozhodně není snově nemateriální. **[4]** Jen několik minut hry, a už jste chyceni - my také.

SHINY PŘEDVÁDÍ AKROBATICKE KOUSKY

DETAILY O RC STUNT COPTER

A ž si několikrát zahrajete RC Copter, zkonstatujete, že je to hra nejen odvážná, ale i po čertech obtížná.

Ani ve zkušební úrovni se nám po několika pokusech za maximálního soustředění nepodařilo trefit se z 25 metrů do dveří garáže s helikoptérou - což je bohužel první úkol ve hře. V pozdějších úrovních se budete muset vypořádat s obručemi, balóny a všemi náladami počasí. Hra vyžaduje neuvěřitelnou trpělivost, a první dojmy naznačují, že až bude začátkem příštího roku vydána, mohlo by

jít o možná maximálně návykové zboží.

V rozhovoru s Davem Perrym, mužem, který má na svědomí Earthworma Jima, Wild 9 a budoucího velmi dobře vypadajícího Messiaha (Primal Screen v minulém čísle PlayStation Magazínu), jsme se dozvěděli, že právě tohle je hra, kterou už nějaký čas toužil udělat ze všech možných nejvíce.

Nakonec na tomto projektu začal pořádně pracovat právě v den, kdy Sony ohlásili nový analogový pad.

A to právě proto, že jediné dva analogové joysticky umožňují hráčům plně simulovat pocit z letu ve skutečné helikoptě nebo z ovládání modelu dokonalého helikoptéry za padesát tisíc korun. Perry vysvětluje: „Jeden joystick se používá k zatáčení a stoupání, druhý k rychlým rotacím stroje a pokud se vám podaří zvládnout celou hru, jste připraveni posadit se do skutečného stroje.“

Nečekejte, že vás teď svezeme, ale příští měsíc si zkontrolujte obsah.

RING
VOLNÝ

KAMÍNEK Z DĚTSKÉHO POKOJÍČKU BOJUJE PRO MONSTRU. PAN DOMINO SI TO V KRVAVÉ BITVĚ ROZDÁVÁ S PANEM VETŘELEM.

V MODRÉM ROHU...

- Jméno: Mr. Domino
- Předchozí zápasy: jediný a byl poražen na hlavu Mr. Člověče nezlob se
- Boxuje za: výchovné a tudíž nudné obchody s hračkami
- KO: spousta odrovnaných opilců, kteří si s ním začali v hospodě
- Divize: kategorie lehčí než voda
- Tituly: druhý nejzajímavější kus pravoúhlého dřeva roku 1984

V ČERVENÉM ROHU...

- Jméno: Mr. Vetřelec
- Předchozí zápasy: s každým na koho narazil
- Boxuje za: ochutnávku lidských vnitřností
- KO: Ripleyová, i když ta to pořád nechce uznat
- Divize: mutantská xenomorfní biomechanoidní váha
- Tituly: nejúspěšnější dárce krve roku 1979

PUŠŤE SE DO SEBE...

Místo: Japonsko. Prostředí: partie v domínu. Miloš Zeman má tvídový oblek. Libuše Benešová září v saténu. Mr. Domino stojí v čele davu. Dovnitř vpadne nečekaně Vetřelec. Z kostí stvořená potvora zasyčí a skočí na neživou dřevěnou podlahu. Zuby se utkají s borovicí.

„Ayeeeee,“ vykřikne banánová hlava. „Ulomil jsem si zub.“ Galaktická potvora přeletí za pomoci svého ocasu přes místnost k Mr. Dominovi. Jak lze tušit, přistane v pohodě na podlaze.

„K čertu,“ odfoukne si Vetřelec. „Jak mám s vámi bojovat?“ Domino stále jen sedí. Pak Vetřelec šlehne zuby po Benešové a rozmasakuje ji při tom bradu. Zemanovi vypadají vlasy a šlápné nechtěně přišere na ocas.

A VÍTĚZEM SE STÁVÁÁÁÁÁ...

Domino. Oslavuje u pizzy. Bum bum.

KDO JSOU K ČERTU TI: EIDOS INTERACTIVE

ROK ZALOŽENÍ: 1990

SÍDLA: Wimbledon (UK), San Francisco (USA), Hamburg (Německo), Paříž (Francie)

POČET ZAMĚSTNANCŮ: asi 500

KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Charles Cornwall (hlavní výkonný ředitel), Ian Livingstone (výkonný předseda), Mike McGravey (hlavní provozní referent), Jeremy Smith (vedoucí ředitel Core Design)

HISTORIE: Eidos začala na počátku devadesátých let jako soukromá na nové technologie zaměřená společnost s pouhou hrstkou zaměstnanců. Od té doby prošla dramatickým procesem transformace a proměnila se do současné podoby odlišné, všestranně zábavní a technologické skupiny zaměstnávající téměř 500 lidí.

V říjnu roku 1995 byla dokončena první řada projektů a investic. Ke společnostem, které od té doby získala, patří The Domark Group, Simis, Big Red Software a Centregold

(spojující Core Design a US Gold). Dále byly do stáda připojeny ještě Glassworks a Naked Records podle programu

získávání menších akciových podílů nebo podepisování podílů na exkluzivních výrobcích s množstvím studií vývoje her, mezi které patří ION Storm, Hothouse Creations, Trigon a Innerloop. Eidos Interactive jsou vydavatelským deštěm, pod kterým operují všechna zmíněná vývojová studia. Podařilo se jim získat několik vývojových týmů nebo menší akciové podíly a stejně tak podepsat podíly na exkluzivních výrobcích s mnoha firmami v branži vývoje her.

Eidos Interactive Inc, San Francisco, a Eidos Interactive Limited, Londýn, jsou podniková vývojová studia, která se specializují na hry role-playing (RPG), manažerské hry a strategické tituly. Britské studio je odpovědné za *Deathtrap Dungeon*. Hra je založená na sérii knížek *Fighting Fantasy*, kterou napsal předseda Ian Livingstone a již se po celém světě prodalo 15 milionů výtisků.

SOUČASNOST: Podřízená vývojová studia Eidosu odpovídají za mnohé playstationové hity. Core Design je pravděpodobně nejplodnějším softwarovým tvůrcem v Británii. Byl založen před devíti lety a vytvořil již přes 50 titulů ve všech hlavních formátech, od titulů pro 8bitové stroje až po některé hity 32bitového trhu. *Tomb Raider* a jeho následovník *Tomb Raider 2* se prodali již ve více než šesti milionech kopiích na PlayStationu i PC a jsou tudíž jedním z nejlépe prodaných videoherních titulů v historii. Lara Croft, hvězda hry, se objevila na předních stranách více než osmdesáti novin a časopisů po celém světě. Core také vyrobil oblíbený *Fighting Force*.

Pumpkin byl založen v srpnu 1996 Jímem Bambrou (bývalým šéfem designu v Microprose) a Nickem Cookem (bývalým výtvarným ředitelem v Microprose). Pumpkin se specializuje na strategické hry s akčním dějem, které kombinují nejmodernější grafické efekty se svižnou hratelností, vysoce propracovanými systémy umělé inteligence (AI) a svižnými videosekvencemi. Právě pracují na *Warzone 2100*, akční reálné časové strategické hře.

Hothouse byl založen v roce 1996 Martinem Carrem, Robem Davisem a Peterem

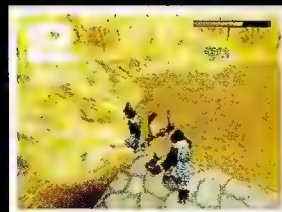
Morelandem. K jejím úspěchům patří populární řada *X-Com*. Mezi ostatní vývojové společnosti, v nichž mají Eidos akciový podíl, patří Silicon Dreams, výrobci *Olympic Soccer* a *World League Soccer*.

PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



TOMB RAIDER

Úplně první výlet Lary Croft za dobrodružstvím, který jí představil jako novou herní hvězdu. To byla revoluční věc.



TOMB RAIDER II

Lara je zpátky. Je větší, lepší a naštěstí se rozhodla pro toho samého krejčího. Velmi dobrá zpráva pro mladé uhrvivité pubertálky.



DEATHTRAP DUNGEON

Meče, magie a čarodějské bradky. Hra, která byla trochu ve vleku série TR, nicméně dokázala zaujmout svou pěknou atmosférou a četnými rébusy.



WORLD LEAGUE SOCCER

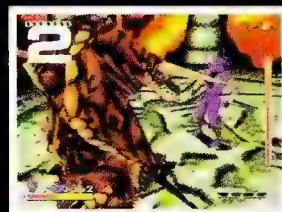
Krafasy úspěšné od chlorofylu a rozrytá půda znamenají, že se bud píkrikové odpoledne trochu vymklo z rukou, nebo to, že je čas na fotbal. My tvrdíme to druhé.

CO SE PRÁVĚ CHYSTÁ



TOMB RAIDER III

Je zpátky a ještě náročnější. Další sexy exhibice od první dámy PlayStation. Ale snad nejen to. Všichni pevně věříme, že to bude stejně skvělá hra.



NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Plíže se v černých elastických kalhotách, hráč rezavým nožem podřezává lidem ohryzky. Ještě tu jsou nějaké hlavolamy.



OMIKRON: THE NOMAD SOUL

3D zábava opět ve stylu *Tomb Raidera*, ale s hloubkou FFVII. Odehrává se v prostoru zvaném Phaenon, takže se může stát patrně cokoliv.



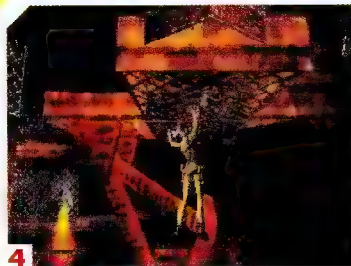
URBAN CHAOS

Bojování a prozkoumávání světa v době před tisíci lety a, jak jinak, ve třetí osobě. Hra evidentně obsahuje déšť, mlhu, sníh, noc a kupodivu i den.





[1] Nové světelné efekty v plné parádě. **[2-3]** Nový engine umožňuje Lare zanechávat stopy ve sněhu,... **[3]** ...šplhat a ručkovat.



TOMB RAIDER 3

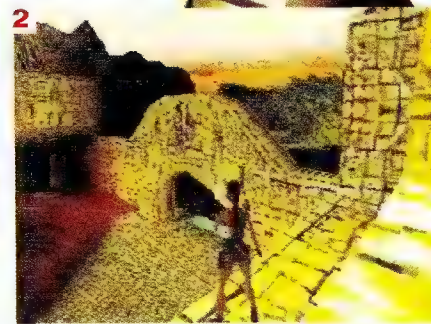
Třetí akce Lary se zdá být nejlepší.

Styl: 3D akční adventura

Distributor: Eidoss

Výrobce: Core Design

Datum vydání: konec listopadu



[1] Možná nevypadá odlišně, ale při hře tomu tak skutečně je. **[2]** Úrovně se otevírají do rozlehlých prostor, přičemž, ačkoli máte východ stále na očích, zdá se téměř nedosažitelný...

Věštit, co bude největším playstationovým hitem roku, je poměrně snadné: prostě napíšete vedle sebe slova *Tomb Raider* a číslovku 3, přesně v tomto pořadí, a pak je přečtete. Lara běhá, skáče, poskakuje, plazí se a šplhá ve svém novém dobrodružství. Stejně jako v *Tomb Raider* 2? Ne tak úplně, říká producent Troy Horton...

Takže, co by jste řekl lidem, kteří si myslí, že *Tomb Raider* 3 je další pokračování v zavedené řadě? Co se týče řady *Tomb Raider*, je tato hra hratelně a graficky zdaleka nejlepší. Předchozí tituly byly tak dobré, jak to jen tehdejší možnosti dovolávaly. Díky postu-

pujícímu vývoji technologie jsme byli schopni zdokonalit grafickou stránku ještě více. Playstationová verze poprvé běhá v hi-res, engine se dočkal optimalizace, takže chodí rychleji, a Lara vypadá díky nové animaci a modelování mnohem lépe. A také, což je možná vůbec nejdůležitější, značného zdokonalení se dočkala i umělá inteligence. Zaútočí-li Lara na

nějakého nepřítele, ten může utéct a přivolat si kumpány, kteří si na ni počíhají ze zálohy. Dále jí nějaká jiná postava může ukázat východ ven nebo se naopak může rozběhnout a východ uzavřít, takže si Lara bude muset hledat jiný východ.

Má tato hra něco, co předchozí hry nemají?

Playstationové rozlišení na našem posledním produktu je 512 na 240 pixelů na obrazovku. Obě předchozí hry byly 320 na 240. Jak vidíte, je to velký rozdíl, který okamžitě poznáte, když celou věc spatříte na vlastní oči. Zároveň se nám podařilo kombinovat používání prostředí s prvky umělé inteligence, což tu dříve také nebylo.



PROFIL

Troy Horton

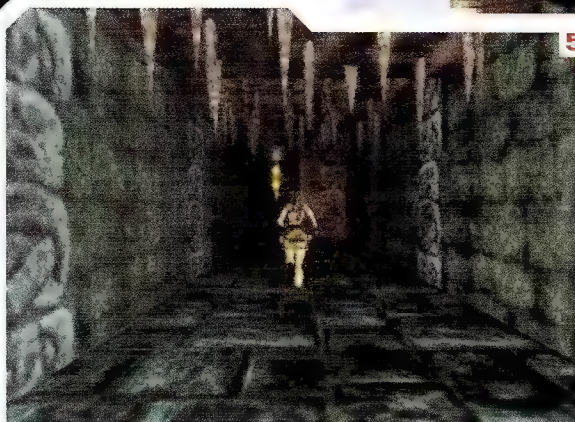
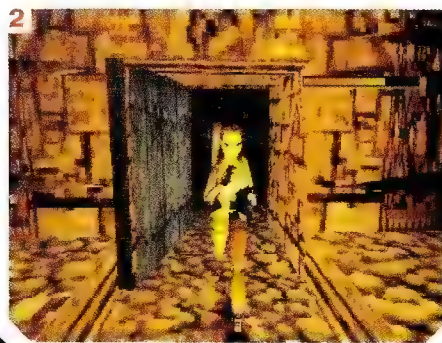
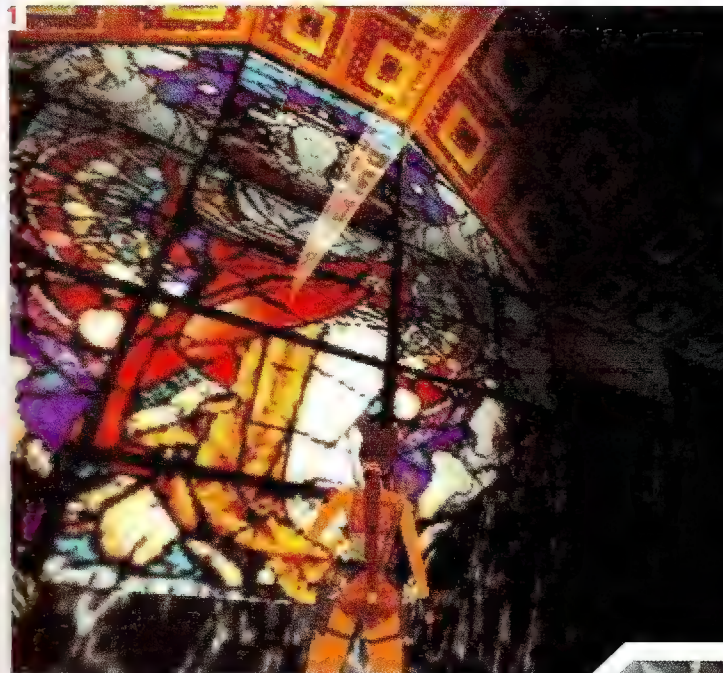
Zaměstnání: producent

Popis práce: Objednává, píše, čte, tvoří, atd., když tým pracuje na hře.

Vliv na tuto hru: Předchozí předchozí dva tituly, ale hlavně první a také vesp, které jsme viděli v jiných hrách, ale místo abychom je slepě kopirovali, snažili jsme se na nich postavit něco svého.

Obíbená hra: Můj oblíbený playstationový titul je *Soul Blade*, stále se prosím dívám na ten úvodní videoklip. V současnosti se mi také líbí *Clash of Breakers*, režim protivníka, je to taková legrace.

[1] Jedna z vitráží při pohledu zevnitř katedrály sv. Pavla v Londýně. [2] Před Larou se neschová ani komůrka - směle do toho! [3] Hezká pláž. [4] Studený sníh. [5] Halóóó! Je někdo doma?



O co tedy jde Laře tentokrát? Nechci toho prozrazovat příliš, ale v příběhu jde v podstatě o to, že před miliony let do země naražila kometa a zapříčinila vyhynutí dinosaurů. Uprostřed této komety se nalézal vysoce radioaktivní jádro. Ten představoval téměř neomezený zdroj síly, ale stejně tak velice zvláště působil pozdě na lidi, kteří s ním přišli do styku. Tuto skutečnost objevil před mnoha lety slavný dobrodruh a tématu se chytili i moderní vědci, a to tehdy, když jeho záznamy objevili v lodním vraku na oceánském dně. Laru najal její starý známý (jeden z oněch vědců), aby mu pomohla najít

všechny chybějící kousky kamene, které jsou v současné době roztroušené po celé zemi.

Kde se jednotlivé úrovně odehrávají?

Na každém místě se odehrávají různé úrovně. A místa jsou: Indie, Antarktida, Jižní Pacifik, Londýn a Nevada.

Kolik má hra úrovní? Obsahuje rovněž tréninkovou úroveň?

Celkem je zde 15 úrovní plus Lařin domov. Pro ten plánujeme speciální překvapení.

Povíte nám něco o nových vozidlech? Kde je máme hledat a co všechno Laře umožňují?

Tak v Jižním Pacifiku je například kajak, část úrovně se odehrává

v peřejích. V Indii má k dispozici kolo, na němž asi zažije pěknou honičku, pak ještě narazí na důlní vozík, no a v Londýně ji čeká něco na způsob malé ponorky...

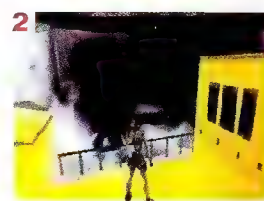
A co takhle její nové schopnosti? Disponuje nejrůznějšími novými chvaty a zbraněmi. Může šplhat jako opice, plazit se, potápět se, sprintovat, pochopitelně dokáže používat všechna vozidla i všechny chvaty z Tomb Raidera 2.

Jsou zde nějaké obzvláště pozoruhodné prvky týkající se hratelnosti, například nějak využívající nové Lařiny schopnosti? Nové prvky se týkají

hlavně interakce s prostředím, jejích nových chvatů a využití nově pojaté umělé inteligence. Při kombinování všech těchto prvků museli tvůrci jednotlivých úrovní přemýšlet o struktuře prostoru mnohem více než obvykle. Lidi patrně překvapí celá řada nových věcí.

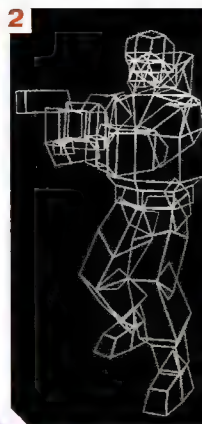
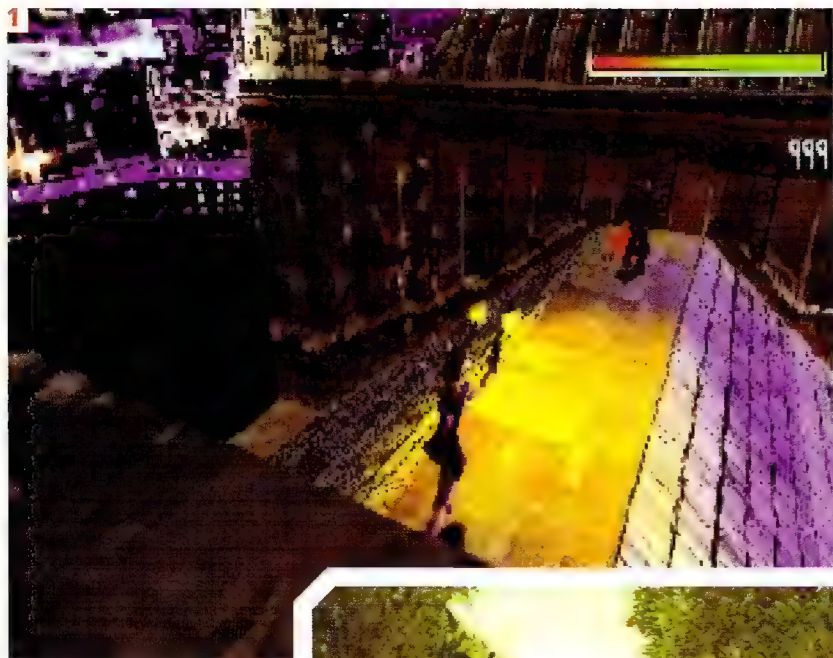
Je možné si hru kdekoli uložit? Nepřišlo vám, že jí to činí příliš snadnou?

Ukládání hry bude tentokrát jiné, než tomu bylo u předchozích verzí. Máte pravdu, že v Tomb Raiderovi 2 to bylo příliš jednoduché, na druhou stranu velké množství lidí s tím bylo naprosto spokojeno. U Tomb Raidera 1 byl

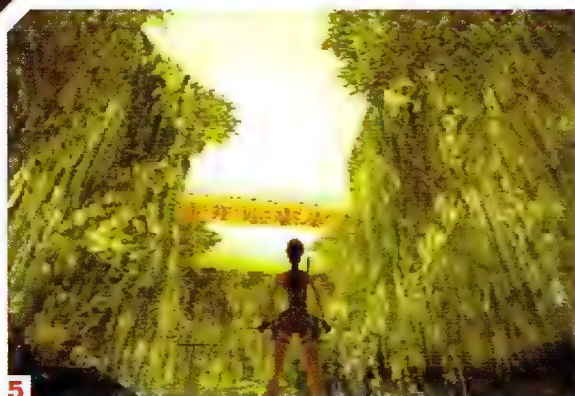
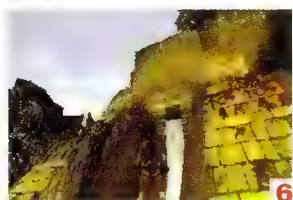


[1] Kolem Lary burácí pěnicí peřeje. Kdyby tak měla kajak... [2] Lara si vychutnává večerní procházku.





(1) Šarvátko s pistolí obozřenými útočníky na střeše katedrály sv. Pavla. **(2-4)** Tentokrát jsou postavy propracované do detailu. A díky nové polygonové technologii již neuvidíte výpadky. **(5)** Jak si teď myslíte, že se tam Lara dostane? **(6)** Počkejte, až uvidíte efekt tekoucí vody.



vydáte a pak si můžete při dalším hraní vyzkoušet další části hry - PSM.)

Která součást hry je nejlepší?
Je tam toho mnoho, každý se činil, jak nejlépe mohl. Nepovažuji žádnou součást hry za úplně nejlepší, ale pokud byste naléhali, pak bych si patrně vybral střílení s raketometem. No a také samozřejmě ona umělá inteligence, o které jsem toho tolik namluvil.

Proměnila se nějak Lara?
Je to nový model. Kromě zcela nových animací stojí za zmínku skutečnost, že její polygonový model je v TR3 mnohem vyšší. Obdivovatelé se mohou těšit také na novou garderobu. (A díky jemnější animaci a mnoha novým detailům vypadá velmi realisticky - PSM.)

Stojí za hrou nový tým, nebo je to stále ta stará parta?

Je to úplně nový tým, a talentovaná individua, které se v něm vyskytují, vytvořila z hry úchvatnou záležitost. S novou partou přichází nové nápady, a to má pak obrovský efekt na proces vývoje.

Která část vývoje hry vám způsobila nejvíce trápení?

Starý systém polygonů prostředí byl založen na krychlích, toto bylo změněno, takže v současnosti jsou úrovně kresleny trojúhelníkovitými nepravidelnými mnohostěny. To vytváří mnohem přirozenější a hladší vzhled. Nejobtížnější bylo zařídit, aby tyto trojúhelníky fungovaly organicky.

Core Design: hezké místo nebo peklo na zemi?
TO NEJLEPŠÍ!



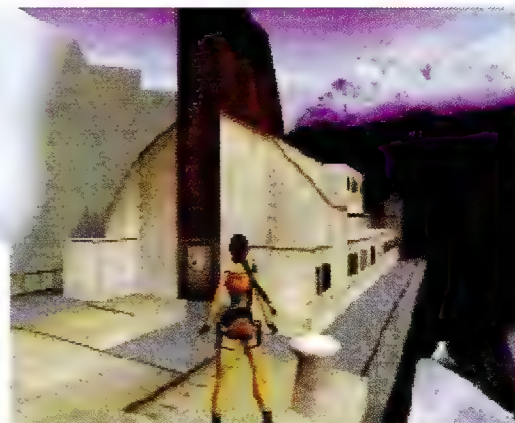
systém ukládacích krystalů skvělý, neboť člověk musel mnohem více přemýšlet o tom, co udělá. Právě k tomuto prvku napětí se chceme vrátit, ale chystáme se to udělat přeci jen trochu jinak. (Mezitím jsme zjistili, že budou existovat dvě volby pro hraní hry: normální a snadná. V první z nich potřebujete krystaly (nebo jim podobné věci), ve druhé můžete hru uložit kdekoliv - PSM.)

Je pravda, že nová hra nabízí spíše návrat k starému průzkumovému ladění prvního dílu?

Copak se vám nelíbilo akční střílení ve druhém díle?

Boje byly v Tomb Raiderovi z opravdu skvělé, ale asi nejsou tím, o čem tato hra má být. Tento prvek zůstal v určité míře zachován, ale tentokrát je zde přeci jen více

puzzlů. Atmosféra jednotlivých úrovní bude taková, že do sebe hráče přímo vtáhne a přivede jej k tomu, že bude chtít úroveň náležitě prozkoumat. Skrze jisté sekce povedou alternativní cesty, které budou celou záležitost ztěžovat či ulehčovat. Pochopitelně obtížnější cesty vám po jejich projití poskytnou větší uspokojení a je více než pravděpodobné, že získáte i větší odměnu. (Úroveň, místo toho aby kopírovaly lineární strukturu předchozích dílů, se spíše rozvětvují, takže si můžete vybrat, na kterou cestu se



(1) Jak se sem jenom dostala ta velká loď? **(2)** A co zlého číhá uvnitř? Raději si připravte bouchačky...

PSYBADEK

Žádné závody, žádná plošinovka - ale obojí. *Psybadek*: nová herní odrůda?



Styl: závodní/plošinovka

Distributor: Psygnosis

Výrobce: Psygnosis

Datum vydání: listopad

Vezměte skateboard či snowboard, postavte na něj nějaké nemožně moderní, řádně deformované děti a pak to celé pošlete dolů po nějakých křivolakých trasách plných power-upů. Hra jako žádná předtím. PSM sonduje, o co jde...

Popište nám *Psybadek* 100 slovy.

Psybadek se točí kolem party šílenců, pohodových postav ve stylu manga, v jejichž čele stojí Xako a Mia. Surfuji krajinou na svých vznášedlových prknech ve vysokých rychlostech. Můžete si vybrat jestli budete hrát s mužskou nebo ženskou postavou; cílem je prosurfovat čtyřmi různými světy (led, džungle, poušť a podsvětí) a přitom zachraňovat přátele unesené zlým Krakkenem. Motiv vznášedlového prkna je pro celou hru základem; po zvládnutí proměnlivého dyna-

mického ovládacího systému, musíte proplout 38 úrovní. Obsahuje prvky závodění, střílečky a plošinovky a je plná různých předmětů a hlavolamů.

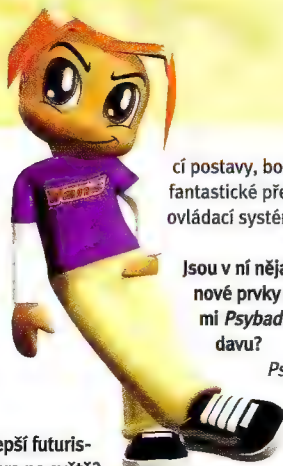
Proč to bude nejlepší futuristická skateařská hra na světě?

To není skateařská... Je to vznášedlová hra! Je skvělá především díky rozmanitosti, kterou hráči nabízí: obsahuje prvky závodění, plošinovky, střílečky i logiky - tak přináší dokonalý herní zážitek. Má skvělou hudbu, vynikají-

cí postavy, bohatou grafiku, fantastické překážky a přirozený ovládací systém.

Jsou v ní nějaké významné nové prvky hratelnosti, kterými *Psybadek* vyčnívá z davu?

Psybadek nabízí mnohem více rozmanitosti než cokoliv, co



jsem kdy hrál. Má vznášedlo, skvělé postavy, úžasnou hudbu a spoustu pohodových prostředí.

Je to tedy plošinovka plus závodění?

Je to směs žánrů, ale pokud cítíte potřebu ji zaškatulkovat do jednoho, pak je označení „vznášedlová akční adventura“ mňhavě uspokojivé tak, aby pojalo její nejvýznamnější prvky. Objevuje se tu závodění, kdy jezdíte po rozmanitých okruzích, část rychlé a šílené střílečky, plošinovky a řešení hlavolamů. Máme dokonce prémiovou úroveň podobnou *PaRappa The Rapper*, kde narazíte na rapový souboj.

Povězte nám nějaké tajemství, které jste ještě nikomu neřekli. Banány jsou, nehleďte na to, jak dlouho se na ně díváte, vždy žluté.



(1) Vznášedlové prkno umožňuje hladké překonání jakéhokoliv terénu. (2) Pozor na prasátko s medailí.

(1) Fakt divná věc - tenhle psybadečí byznys. (2) Tratě v sobě skrývají spoustu miniherních odboček.



PROFIL

Phil Gaskell

Psychologický producent

■ Popis práce: Lidským doplněním lidí, koordinuji úkoly při vývoji her, obstarávám práci slyšivatelů a designérů a programátorů vzhledem, co mají dělat a kdy to dělat, a podílím se také na všech ostatních věcech, které nezapadají do úkolů designérů, vývoje a programování. Jsem je organizováním předlohou textu, koordinováním hudebního záznamu, mezníky a podílím se na všech zbylých věcech.

■ Historie v počítačové hře: Je to moje první hra v roli producenta, ale pracoval jsem už roky pro SCEE jako designér mezníků.

■ Věci na tuto hru: Myslím, že nás ovlivnila spousta her. Vždycky dávám pozor na to, co vyrobí konkurence, ale také v hrách sleduji nové prvky a myslím si, že nemůžeme fungovat, a pokud jsme se z těch chyb učili. Skvělý systém je toho příkladem: chci, aby systém jednoduchý k použití, který nevyžaduje obrovské ovládací tlačítka, a myslím si, že jsme to udělali, že se to osvědčilo bohužel v jiném simulátoru mezníků.

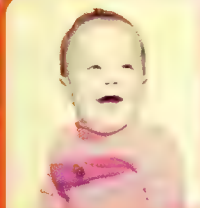
■ Oblíbená hra: Mnoho mne stále favorizují patřičně *Wizball*, *Impossible Mission* a *The Last Ninja*. Ze současných playstationových titulů mě nejvíce baví *PaRappa* a *Tekken*.



[1] Režim pro čtyři hráče umožňuje všechny typy zábavy typu „podrž mi ho“. [2] Smrtelně vážná hra, že jo? [3] Tenhle se nekamarádí s nikým.

THRILL KILL

Zcela jasně ta nejhnusnější a nejzvrácenější bojovka, jaká se kdy objevila.



PROFIL

Harvard Bonin

- **Žánr:** bojovka
- **Distributor:** Virgin IE
- **Výrobce:** Paradox
- **Datum vydání:** říjen
- **Natáhnout někomu pěstí do obličeje je velice nespolečenský akt, tedy alespoň většinou. Ale co když je vaším oponentem zvrhlý deformovaný ďábel na chůdách? Co když vás chce zbičovat domina v úboru laskavé zdravotní sestry? O těchto dilematech si s námi povídal Harvard Bonin...**
- **Thrill Kill - úplně něco jiného, než všechny ostatní bojovky, že?** Naprosto souhlasím. Režim až pro čtyři hráče, masakr přímo před očima... hra je v tomto ohledu naprosto nekompromisní.
- **Simultánní boj čtyřech hráčů, to je na PlayStation, pokud se nemýlím, něco úplně nového.**

Styl: bojovka

Distributor: Virgin IE

Výrobce: Paradox

Datum vydání: říjen

Natáhnout někomu pěstí do obličeje je velice nespolečenský akt, tedy alespoň většinou. Ale co když je vaším oponentem zvrhlý deformovaný ďábel na chůdách? Co když vás chce zbičovat domina v úboru laskavé zdravotní sestry? O těchto dilematech si s námi povídal Harvard Bonin...

Thrill Kill - úplně něco jiného, než všechny ostatní bojovky, že? Naprosto souhlasím. Režim až pro čtyři hráče, masakr přímo před očima... hra je v tomto ohledu naprosto nekompromisní.

Simultánní boj čtyřech hráčů, to je na PlayStation, pokud se nemýlím, něco úplně nového.

Já tedy o žádné jiné nevím. Existovaly bojovky pro více hráčů, ale nebyly ryzí (pokud souhlasíte, že *Thrill Kill* je ryzí bojovkou).

Vsádm se, že vám to dalo pěkně zabrat.

Ani si to nedovedete představit. Režim pro více hráčů je diametrálně odlišný od všech konvencí existujících v režimu pro dva hráče.

Například jak se postavit tváří v tvář jednotlivým postavám? Ale myslím si, že se podařilo udělat rozestavení borců i ostatní věci dosti jednoduché a intuitivní tak, aby se to dobře hrálo. To byla ostatně při vývoji hry naše hlavní priorita. Vycházeli jsme ze zkušenosti, že když se uvede najednou příliš mnoho inovací, hrozí, že se hra v tom zmatku ztratí.

Povězte nám něco o těch postavách, je to asi pěkná cháska, že? No, pochopitelně nám modelem stáli blízcí přátelé. Kolik ninjů jste v životě potkal? Vsádm se, že moc asi ne. A znáte nějaké dominy? Asi hodně (jenom o tom nevíte). A v tom je celá věc. Naše postavy můžete potkat kdekoliv, například v zšeňené aleji. Neříkám, že byste o to měli zrovna stát.



[1] Přesně ten typ holky, jaký by se vaší matce nelíbil. [2] Boj se odehrává v nejrůznějších typech hrodek, jam a pekelných mučiren. Vytríbený vkus.



[1] Bůh ví, jak se tento speciální chvat jmenuje, vsaďte se, že to je něco odporného. **[2]** A ještě jednou, aby se to náhodou nepletlo.

Hra nepoužívá konvenční ukazatele energie. Povězte nám, jak tedy funguje.

Nabylí jsme dojmu, že běžné bojové hry vlastně vedou hráče k tomu hrát defenzivně, což je přímý důsledek systému životní energie. No, a my jsme chtěli naopak podpořit přímou agresí, takže jsme celý systém postavili na hlavu a hráč dostává bonusy energie za každý úspěšný útok. Hráč může získat i tzv. Kill Charge, což mu umožní vyřadit okamžitě kteréhokoliv jiného hráče a odstranit ho tak ze hry.

Jsou zde nějaké speciální chvaty? Máte oblíbené jsou Belladonna „Crotch Crush“ a Violet „Miner 69er“...

Co je nejlepší součástí hry?

Hra je skutečně skvělá hned na několika místech, ale mám pocit, že úplně nejlepší nakonec je situace, když se všichni čtyři hráči srazí najednou a snaží se ze sebe vytlouci duši. To je prostě skvělá zábava.

Na jakých hrách pracoval váš tým v minulosti?

Hlavní programátor pracoval na amigácké verzi Pit Fightera a také dělal na Brutal Sports Football. Někteří z ostatních kluků pracovali na hře Blackthorne.

Jestli se nepletu, je hra spíše z rodu Mortal Kombat/Bio Freaks než třeba Tekken/SF EX + Alpha. Myslíte, že zapálené příznivce

bojovek ještě dokážete něčím novým nadchnout?

Co se týče atmosféry hry, máte rozhodně pravdu. Ale MK je už dnes spíše k smíchu, Bio Freaks je typem futuristického krvavého spektaklu. Thrill Kill je v porovnání s těmito hrami cestou na neprozkoumané území. Je to hra temná, zvrhlá, zrůdná a prostě ve všech ohledech zlá. Máte se čeho bát, čeká vás totální hrůza.

V kontextu žánru bojových her dokáže hra nabídnout tolik nových věcí, že jsme přesvědčeni o kladném přijetí minimálně ze strany nejtvrdších příznivců bojovek. Skutečnost je taková, že ti nejoddanější fanoušci Tekken, SF nebo MK jsou spíše znudění - jsou to ženáci a mají jednu svou

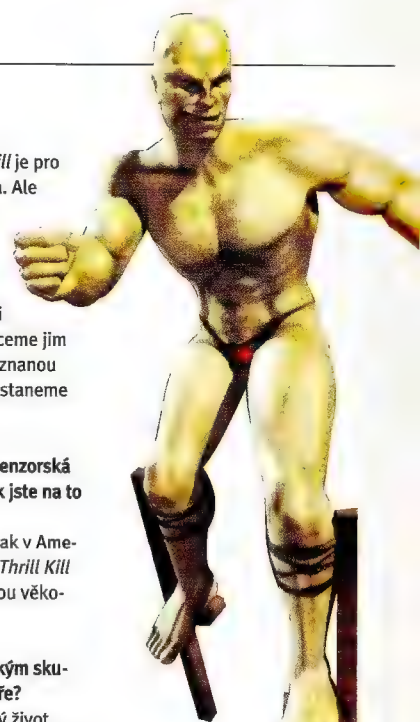
oblíbenou hru. Thrill Kill je pro ně něco jako nová žena. Ale nemyslíme si, i když je TK takhle sexy, že by měli vykopnout svoji první manželku ze dveří. My máme rádi ostatní bojovky, ale chceme jim nabídnout něco s nepoznanou chutí a doufáme, že se staneme alespoň milenkou.

Předpokládá se tvrdá cenzorská reakce na Thrill Kill. Jak jste na to připraveni?

Jsme smířeni s tím, že jak v Americe tak v Evropě bude Thrill Kill omezen nejvyšší možnou věkovou přístupností.

Inspirovali jste se nějakým skutečným zážitkem i ve hře?

Kéž bych měl tak pestrý život. Naše životy se vlastně odehrávají ve zdech úplně obyčejných kancelářích. Nebo na výstavách typu ECTS, kde se vykecáváme s vámi novináři. Díky za inspiraci, hoši.



2



3

[1] Celé tohle násilí a šikanování přinese jistě zásahu ze strany cenzury a označení do 18 nepřístupné. To jen abyste neřikali, že jsme vás nevarovali. **[2-3]** Další sadomasochistická chuťovka.



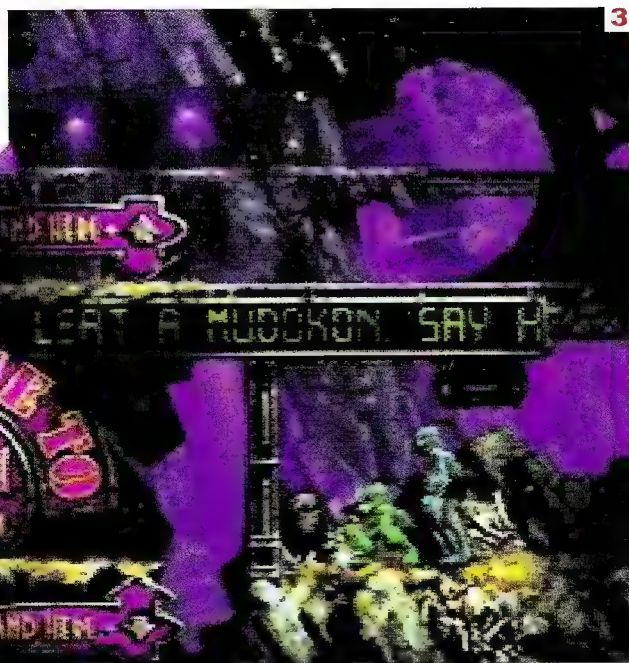
PREPLAY



Svět, kde by zívání bylo zbraní a oheň byl lepkavý, by byl asi nějak divný. Možná, že se v Abe's Exoddus promění i starý známý Abe...



[1] Stejně jako v *Oddysee*, i zde vám hra napoví, jak řešit určité problémy. **[2]** Ty, kdož vstupuješ, zanechej veškerých nadějí. **[3]** Díky grafickým detailům se do Abeho okamžitě znovu zamilujete.



Wycliff, Taggart, Rambo, Žižka. Mnoho je hrdinů. Abe je dalším z nich. Ale i když nemá mozek jako Einstein, obličej jako Valentino a tělo jako Schwarzenegger, pořád je ještě mnohem víc než všechny zmíněné archaické vykopávky. Je to prostě Abe. Ano, ten kockavý tvor s nedostatkem spánku, ten, kdo vypouští větry. Ten v Exodu.

Pro ty, kterým to ještě nedošlo: Abe je již playstationovou legendou. *Oddworld: Abe's Oddysee* (9/10) se stal velkým hitem, a to jak z hledis-

NA ODDWORLDU SE NA MUDOKONY POHLÍŽÍ NE PODLE JEJICH MORÁLNÍCH VLASTNOSTÍ, ALE JAKO NA NÁPLŇ DO SENDVIČE.

ka kritiky, tak z hlediska oblíbenosti u veřejnosti. Důvodem bylo, že hra dokázala vnést do antikvovaného dvojrozměrného světa plošinek závan svěžího vzduchu. A jelikož mnozí fanoušci již začínali vykazovat abstinenci příznaky, je logické, že Abe je zpět.

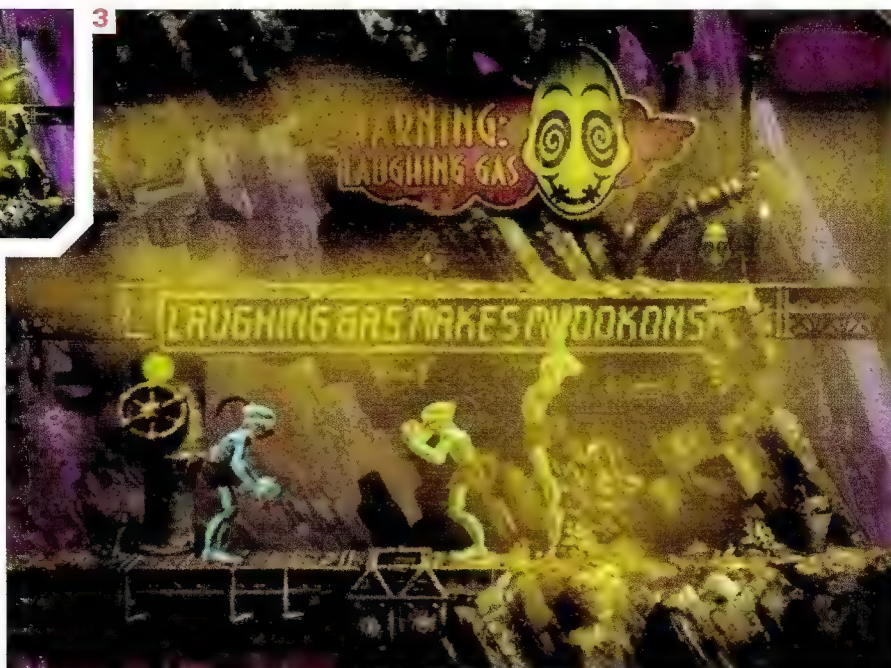
Abe je z rodu Mudokonů - tj. klidné, mírumilovné, plešaté rasy. Avšak naneštěstí došlo v Oddworldu

k tomu, že se na Mudokony pohlíží ne podle jejich morálních vlastností, ale jako na potenciální náplň do sendviče. Mudokonové jsou otroci. Neplacená pracovní síla. A také večere, když není nazbyt. Na životy Mudokonů přinesli tuto pohromu Glukkoni. To je obávaná rasa válečníků, jejichž krutostí se vyrovná jenom jejich touha po doutnících. Disponují armádou Sligů a jiných

■ VÝROBCE:	Oddworld Inhabitants	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené státy
■ DISTRIBUTOR:	GT Interactive	■ styl:	2D plošinovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2



[1] Na dvojrozměrnou hru to je síla. [2] Plyn vyvolávající smích Mudokony zblhne. [3] Musíte je plácnout, a vše bude v pořádku.



strašlivých potvor, které vyvolávají v Mudokonech hrůzu a vedou je k naprosté podřízenosti.

V předchozím dílu Oddworldu se Abemu podařilo uniknout z Rupture Farms (továrny vybudované za účelem přeměňování Mudokonů a jiných nebohých tvorů v lahodné masové záviny) a zachránit 200 příslušníků své rasy. Děj v *Exoddu* pokračuje právě od tohoto okamžiku. Zatímco je Abe oslavován jako hrdina, šaman jej praští omylem do hlavy, takže spadne z pódia a upadne do krátkého bezvědomí. A právě tehdy má vizi. Objeví se tři duchové Mudokonů a žádají Abeho, aby navštívil Necrum, staré mudokonské město mrtvých. Je totiž zjevné, že Glukkoni vykopávají kosti mrtvých Mudokonů a používají je jako hlavní složku velmi návykového nápoje zvaného SoulStorm Brew. Naneštěstí pro duchy se z vykopaných Mudokonů stávají Mudombies. A jelikož ti se potulují všude kolem, duchové nemohou nalézt klid. Avšak celá věc zde nekončí. Ve fabrice, kde vyrábějí SoulStorm Brew, používají ještě jednu zásadní přísadu, a tou jsou slzy Mudokonů. Aby získali co nejví-

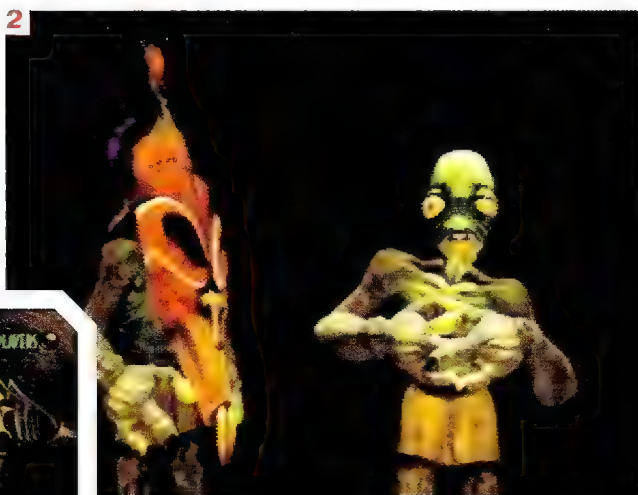
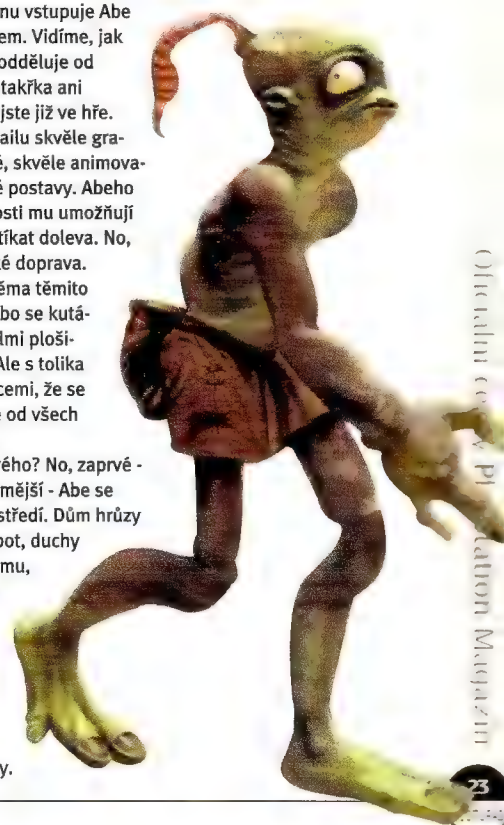
ce vzácné tekutiny, věší Glukkoni Mudokony na háky a pouštějí jim do hlavy elektrický proud. Tito chudáci pak musí celý den ronit slzy do připravených nádob, z nichž slzy otekají přímo do výroby. Pokud na chvíli přestanou, okamžitě dostanou elektrický šok a slzy opět začnou téct. Abeho úkolem je zachránit 200 mudokonských otroků a navždy zlikvidovat továrnu.

Exodus bude připadat známý každému, kdo alespoň jednou zběhně hrál první díl hry. Produkt začíná videosekvencí znázorňující Abeho cestu do fabriky na výrobu SoulStorm

MRTVÍ MUDOKONOVÉ SE POUŽÍVAJÍ JAKO SLOŽKA NÁVYKOVÉHO NEALKOHOLICKÉHO NÁPOJE SOULSTORM BREW.

mu. Děj dosahuje vrcholu právě v bodě, kdy na scénu vstupuje Abe se svým doprovodem. Vidíme, jak se klopýtající Abe odděluje od svých kamarádů a takřka ani nepostřehnete, že jste již ve hře. Prostředí je do detailu skvěle graficky propracované, skvěle animované jsou i jednotlivé postavy. Abeho pohybové schopnosti mu umožňují buď chodit nebo utíkat doleva. No, a pochopitelně také doprava. Podobně může oběma směry i skákat. Nebo se kutálet. Nebo plížit. Velmi plošinovkové, že ano? Ale s tolika rozmanitými variacemi, že se významně odlišuje od všech podobných titulů.

A co je zde nového? No, zaprvé - a to je také nejzřejmější - Abe se toulá v novém prostředí. Dům hrůzy jménem Feeco Depot, duchy obývané zdi Necrumu, svět násilí ve Slig Barracks, šílená pekelná soukolí držící celou věc pohromadě a pochopitelně také samotná SoulStorm Brewery.

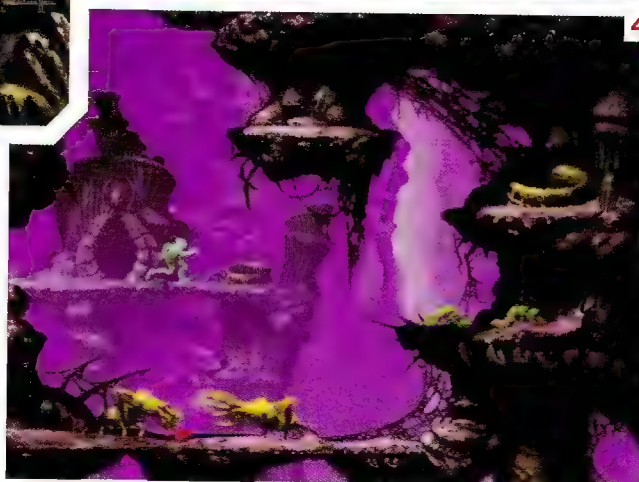


[1] Náš hrdina vypadá na začátku trochu nesměle. [2] Abe se zde nachází na začátku úvodní sekvence.



Oldman.com Platoon Magazine

PREPLAY



[1] Známy brutální krab. **[2]** Abeho mentální schopnosti. Hodně podivné. **[3]** Létající Sligové vás sejmou - při první příležitosti. **[4]** Nejlepší je prostě a jednoduše utéct.



Na denním pořádku jsou rovněž noví nepřatelé. Fleechové, oživlé mrtvoly Mudombies, Greeteri, Slurgové, Sloggové a mnoho jiných - těchto potvor je fabrika na výrobu zmíněného likéru plná. Ale jedním z nejnovějších rysů v *Exoddu* je charakterizace hlavních postav. Abe získal, díky soužití se svobodnými Mudokony, více citu. Aby se mu na jeho cestě lépe dařilo v komunikaci, dostal do výbavy nová gamespeakovací slova. Není asi třeba nikterak

zdůrazňovat, že se mu velice hodí, když musí jednat s labilními soukmenovci. Tí se velice často rozzuří, upadají do depresí, zmatků a někdy se dokonce pokoušejí o sebevraždu. Abe je zde v mnohem větší míře než v minulé hře schopen komunikovat se svými přáteli a ovlivňovat jejich jednání. Jak zdůrazňuje Lorne Lanning, člověk odpovědný za *Abe's Exoddu*: „Postavy mají mnohem propracovanější charakter. Citové kvality dodávají hře velice humorný rozměr. Působí pak velice živě.“

Záhy po začátku hry potřebuje Abe pomoc dvou Mudokonů, aby mohl otevřít dveře. Nejprve je musí uklidnit, a to tak, že je udeří. Pak se jim zase musí omluvit - to aby si je

usmířil. Požádá je, aby jej následovali, propílží se kolem spících strážů a každého z Mudokonů umístí pod jedním kolem, přičemž sám si stoupne pod třetí kolo. Dveře otevřete, když Mudokony požádáte, aby kolem otáčeli, zatímco budete otáčet i vy svým vlastním.

Ve hře je také celá záplava power-upů. Abe se může stát neviditelným, dokáže uzdravovat nemocné Mudokony, stát se hluboko-zmraženým, božským Shrykullem nebo řídit mechanické Engines of Destruction. Je to trochu nechutné, ale také umí pěkně přdt nebo zadržovat své plyny a pak s jejich pomocí vyhazovat věci do vzduchu. Ve hře samotné jsou však mnohem decentnější humorné situace. Třeba pobaví pohled na zpočátku zachmuřeného Mudokona, jak podléhá účinku smí-

FLEECHOVÉ, MUDOMBIES, GREETERI, SLURGOVÉ A MNOHO JINÝCH - TĚCHTO POTVOR JE FABRIKA NA LIKÉRY PLNÁ.

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

- [1] Abe pobíhá sem tam dokola a dává si pozor, aby neztratil svou bederní zástěrku.
[2] Mudokonové napodobují všechny pohyby svého moudrého vůdce.



JE TO NECHUTNÉ, ALE ABE TAKÉ UMÍ PRDĚT NEBO ZADRŽOVAT PLYNY A PAK S JEJICH POMOCÍ VYHAZOVAT VĚCI DO VZDUCHU.

chopudného plynu a prosí vás, řeh-taje se, aby jste ho pořádně zřackovali.

Je zajímavé, že Oddworld Inhabitants považují *Abe's Exoddus* za jakýsi bonus, nikoli za plnohodnotnou novou hru. „Celá idea her Oddworld spočívá v tom, že to bude série pěti her,“ zdůrazňuje se záplem Lanning. „Řada začala s *Abe's Oddsee*, druhou hrou pak bude *Munch's Oddsee* - to bude již trojrozměrný produkt, ale objeví se až koncem roku 1999. Třetí hra se bude jmenovat *Squeek's Oddsee*

a vaším úkolem bude ovládat najednou Abeho, Muncha i Squeeka. Všechno je to takový jeden obrovský příběh.“

Jak tedy tento titul zapadá do tak rozsáhlého scénáře?

„Došli jsme k závěru, že to, co chceme udělat v *Munch's Oddsee*, si bude vyžadovat další generaci konzol (PlayStation 2),“ pokračuje Lanning, „avšak přesto jsme lidem, kteří si tolik oblíbili Abeho, chtěli dát něco, aby nemuseli na další pokračování čekat celé věky

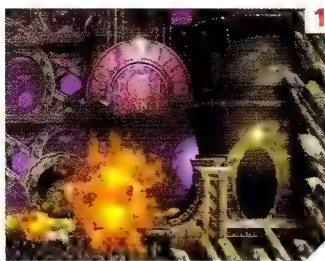


a navíc si jen kvůli tomu kupovat nový systém. *Exoddus* tedy nebude vlastní součástí celé řady, ale spíše něco jako bonus.“

Zatím to vypadá tak, že *Exoddus* bude obsahovat všechny prvky, díky nimž byla původní hra tak populární.

A navíc zde budou další možnosti. Hra si vás okamžitě získá. Zda však playstationový trh přijme s otevřenou náručí další dvojrozměrný svět plný skákání - to je otázka, na níž by dokázal odpovědět pouze nějaký televizní detektiv.

Stephen Pierce



- [1] Abe to právě koupil natvrdo. Trhající se kov řve bolestí.
[2] Zpívá celá rodina.



PLUSY

- Svou nádhrou hra promasíruje vaše oční nervy.
- Hru snadno pochopíte a jednoduše se i hraje.
- Celá věc je velice elegantní.

MINUSY

- Není to žádný odklon od první verze.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Okamžitě na první pohled uvidíte, že se jedná o velice kvalitní produkt. Vypadá fantasticky a hraje se přímo úžasné. Možná je to ta vůbec nejlepší dvojrozměrná plošinovka: potřebojete ještě nějakou další?



B-Movie, pocta sci-fi padesátých let od GT, nepřichází v míru...

Pochybné naladění a zvláštní efekty filmových pokusů padesátých let, jako *It Came From Outer Space* a *Terror from the Stars*, představují základní inspiraci pro *B-Movie* od GT. Vytvořením kýčovitých létajících talířů té doby vzdává *B-Movies* hold jejich příšernému dědictví. Jeho 20 úrovněvámise obsahuje únos vetřelci, zničení hlavních pozemních cílů a vrcholnou vesmírnou bitvu.

B-Movie je totální střílečka, kde vystupujete jako poslední naděje Země s hranatou bradou proti vetřeleckým útočníkům. Na hru se díváte zpoza jedné z 12 lodí v nabídce. Každá úroveň je rozdělena na představení mise a likvidaci vetřeleckého nebezpečí v bitvě. Přestřelky jsou přiměřeně rychlé a zuřivé a vaše lodi mají různé možnosti a zbraně. Zabití vetřelci zanechávají kredity, které slouží k vyvinutí ještě silnějších laserů a raket.

Aby dostala tradici běčkové sci-fi, začíná vetřelecká invaze na ven-



kově krádeži několika krav a pak se přenesete do vnitrozemí k bojům nad Washingtonem (s pokusem zničit Bílý dům na Den nezávislosti). Když se boj přenesete zpět do domovského světa vetřelců, stává se mise v zápletku sevřenější. Na začátku máte zachránit civilisty

z rukou útočníků, ale pozdější úkoly zahrnují obranu spadlé lodi útočníků, dříve než ji mimozemští koumalové odtáhnou k výzkumu (odměnou za to dostanete rychlejší loď, nezbytnou pro závěrečný útok).

B-Movie je dobrá napodobenina filmového braku padesátých let a jednoduchý děj skrývá řadu dobře realizovaných misí. Je také pěkně rychlá a kromě toho, že evokuje vzpomínky na staré filmy, tak také připomíná při vši účtě hloupé thrillery a pokleslou automatovou klasiku, jakou je například *Defender*. Pokud si udržíte rozmanitost nezbytnou pro upoutání zájmu, budeme ji vídat i nadále.

Steve Merrett

Narážka na film *Den nezávislosti* lnení sice z 50. let, ale v pokleslosti si s nimi rozhodně nezačal.



PLUSY

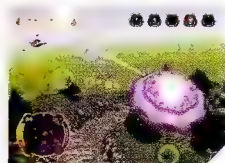
- Skvěle zachycuje náladu starých filmových běček.
- Rychlá, velmi rychlá.
- Aktivní design úrovní, velice detailní.

MINUSY

- Prostě střelení jako hlavní prvek hratelnosti.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

B-Movie je dostatečně zábavná a splňuje kritéria pro fanoušky střelby. Je rychlá, v nabídce má spoustu zbraní a její vetřelci se od útoků nenechají odradit. I téma perfektně vyhovuje takové hře. Nicméně příliš jednotvárné dění střílečky se může po několika úrovních okoukat a pak je vše na vzhledu misi, aby se z *B-Movie* nestala jen další šilena a hloupá střílečka.



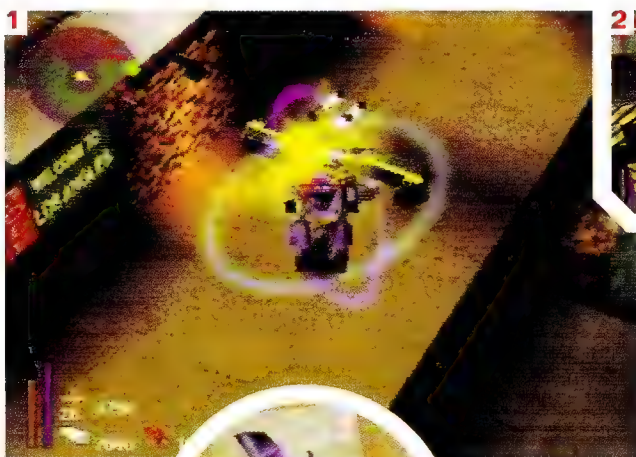
V počtě filmům o vetřeleckých invazích z padesátých let si budete muset prostrleť cestu jak domácím, tak nepřátelským prostředím. Doufáme, že hratelnost v *B-Movie* vám poskytne lepší zážitek než filmy, které ji byli předlohou.



I když se EA rozhodli odklonit ohnisko série *Strike* od helikoptér, zůstali ve hře LAPD 2100 věrní stejnému schématu.

Jedná se o střílečku, jejímž základem jsou mise. Vy hlídáte na zločinem ovládaných ulicích Los Angeles v mechanickém chodítku, které se může okamžitě proměnit ve vznášedlo. Obě jsou vybaveny hrůzu nahánějící výzbrojí schopné utrhnout končetiny člověku ve skafandru nebo vystřelit mocným laserem. Projekt *LAPD 2100* začal pod názvem *Future Strike* jako součást dlouhodobě fungující série. EA celou dobu pilně dohlíželi nad hratelností. Každá mise má mini bossy, které musíte zlikvidovat, abyste mohli pokračovat. Abyste získali nějaký ten power up, musíte řešit neuvěřitelně složité hlavolamy.

Jedním zajímavým rysem je použití stavebního kitu - významně



(1) Zmáčknutím všech postranních tlačítek přepínáte mezi režimy vozítka. **(2)** Futuristické prostředí budov a chodníků budoucí LA.

části vaší výstroje, která vám umožňuje stavět zdi, schovávat svou masu kovu za ni a zneškodňovat nepřátele na druhé straně z bezpečí zákrytu. Ve spojení s úhybnými posuny, které můžete vykonávat doleva a doprava pomocí L2 a R2, máte tak solidní schopnost minimalizovat své ztráty. Všichni, kdo by chtěli uhánět úrovní a pálit ze všech zbraní, budou muset brzy z tohoto smrtícího zmatku utíkat pryč. Tato hra je dělaná spíše pro myslící strategie boje.

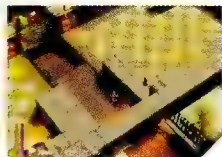
Scény hry jsou temné, občas ozařované bleskem laserů. Nebudou vás omezovat v pohybu. Se stálým vysílačkovým drmoláním

v uších z hlavního štábu připomíná atmosféra hry tu z *Crime Killer* (4/10). Je tu možnost nastavení pro jednoho či dva hráče. Se svou hlubokou hrou pro jednoho hráče míří *LAPD 2100* k dlouhé životnosti.

Série *Strike* slavila úspěch ve dnech popularity *Mega Drivu*. *Soviet Strike*, první titul série, na PSX nijak neublížil. Jediný problém je, že po *Crime Killeru* a *Viperu* (6/10) jsou temné futuristické scény letos už trochu ohrané.

Ještě jsme nevyloučili možnost úspěchu, může se také klidně jednat o hru, o jakou se doposud neúspěšně snažili všechny ostatní softwarové společnosti.

Simon Kirrane



Sekvence šíleného střelení jsou promíchány s vyhledáváním zapínačů, kde rychlé prsty bude muset vystřídat hlava.



PLUSY

- Hodně přemýšlení bylo věnováno zbraňům a úkolům.
- Systém postupu pomocí hlavolamů je vykoušeným a ověřeným úspěchem ze série *Strike*.

MINUSY

- Z některých hlavolamů budete zmateni až zoufalí.
- Hudba je bukalová ve stylu braku 80. let.
- I s mapovacím systémem se můžete snadno ztratit.

PŘEDBEŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Pokud bude hra pokračovat v cestě, kterou se vydala, mohla by být výborná, ale logické problémy jsou příliš náročné (neologické). Budoucnost se má být jako námitka již trochu vyčerpána.

PREPLAY



Ať se vám to líbí nebo ne, Street Fighter je FIFA mezi bojovými hrami. Capcom svým posledním výkopem jménem Pocket Fighter vstupuje do říše zvané „roztomilá“...



Zatímco byly v sérii v minulosti tři tlačítka na mlácení a kopání různého důrazu, Pocket Fighter má jenom dvě.



Kdyby existovala bible videoherního společenství, obrat „A Capcom stvořil bitmapu“ by se citoval s pravidelností. Zatímco ostatní designéři zvažují pro a proti polygonových algoritmů, stvořitel Street Fighteru si je stále jistý při používání spritů. A jelikož se nedá předpokládat, že by šlo o uměleckou tvrdošijnost tvůrce animovaných děl, jediné logické vysvětlení pak musí být, že to stále funguje. A že se to dobře prodává.

Po statistické anomálii, kterou byl Street Fighter EX Plus Alpha, je Pocket Fighter poslední z dlouhatánské řady 2D bojových her. I když jsou tu tradiční bojovníci SF zmenšení do rozměru předškolních dětí, neztrácejí

ani jediný ze svých rysů, které jsou typické pro bojové hry této řady. Tak například když Ryu křičí „Hadoken!“ a bombarduje soupeře firebally, máte stejný pocit zaslíbenosti, jako kdyby vám starý přítel vyprávěl stokrát slyšenou a přesto zajímavou historku.

Pocket Fighter má také samozřejmě zjednodušenou verzi klasického ovládacího systému hry Street Fighter. Zatímco v minulosti byly v sérii tři tlačítka na mlácení

a kopání různé intenzity, Pocket Fighter má jenom dvě. Nové „speciální“ tlačítko vám umožňuje používat velké množství speciálních útoků, přičemž útočník se často pro tento akt karikaturního násilí dokonce nejdříve převleče do jiného kostýmu!

Nejzajímavější novinkou je přítomnost barevných kamínek ve stylu Puzzle Fighteru, které musíte sbírat, abyste podle barvy dosáhli patrně neúčinnějších super kombi-



■ VÝROBCE:	Capcom	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Virgin	■ STYL:	bojovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRAČŮ:	1 nebo 2



Shromažďováním drahekamů ve stylu hry Puzzle Fighter se zvětšuje jedno z poli energie.



PLUSY

- Hra má je překvapivě jednoduché.
- Služba na dokončení.
- Vypadá skvěle.
- Je to v podstatě Street Fighter, že ano?

MINUSY

- Ráno PAL verze nepovídá, že se upíť nebude kvůli špatné přizpůsobení pro evropské stroje.
- Až skoro moc sladká...

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Proč, co jsme si zahráli jak dokončenou japonskou verzi, tak PALovou beta verzi, víme, že Pocket Fighter se bude líbit všem - převážně mladším i těm, kteří občasné bojové hry občasují. Po spiklých a náročných hrách typu Tekken 3 a Dead or Alive, představuje Pocket Fighter svěží náznak mladé a odvážné.

načních speciálů, které hra nabízí. Můžete si tedy dobře představit, jaký efekt má výskyt kamínků na způsob hry. Boj se často proměňuje v úsilí nejdříve získat strategický gem a poté soupeře zmasakrovat.

Základní komba v Pocket Fighteru nejsou tak náročná jako například jejich ekvivalenty v takovém Street Fighteru Alpha. Je zde ovšem kladen mnohem větší důraz na atraktivní super údery a kouzla. Pokud neznáte capcomské bojovky, super údery vznikají tak, že opakujete speciální údery pomocí joypadu v určitém rytmu a pořadí. Bohatý pohybový soubor Pocket Fighteru zahrnuje mnohé zábavné údery rukou, kopy a firebally. Vizuálně je Pocket Fighter půvabný, detailní a velmi rychlý. Pozadí je propracované a má množství náhodných animací. Je také do značné míry interaktivní - můžete například uhodit do jistých předmětů, abyste získali několik kamínků navíc. Konverze z NTSC do systémů PAL bude pravděpodobně rozšířena o silnější okraje a bude o trochu pomalejší, ale Pocket Fighter má dostatečnou rychlost a půvab, aby tyto úpravy přežil ve zdraví.

Pocket Fighter se bude líbit jak mladším majitelům PlayStationu, tak starším, moudřejším a trénovanějším hráčům. Po perném dni stráveném pilováním speciálních chvatů a tréninkem správného načasování v Tekken 3 není lepší odpočinek než lehoučká relaxace s roztomilým Pocket Fighterem.

James Price

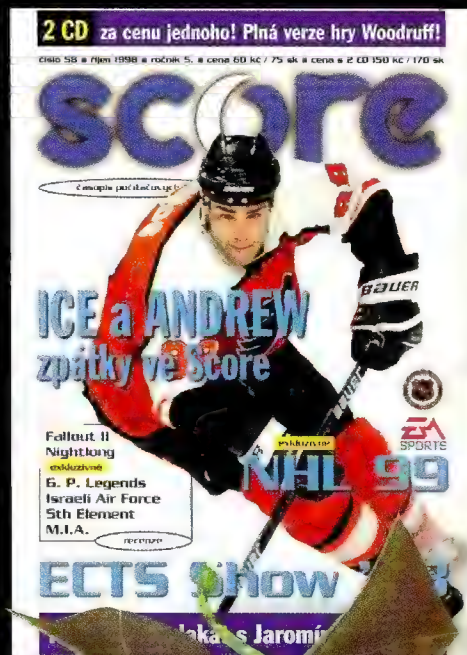


score

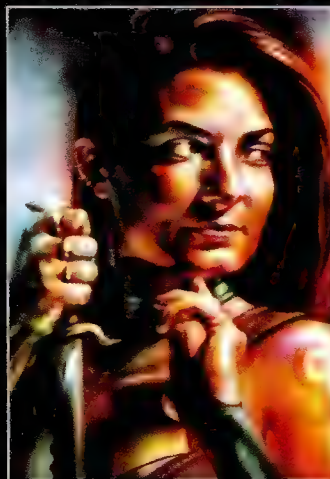
č. 58 - co vás čeká a nemine

V novém SCORE, opět pod taktovkou Andrewa a ICE, naleznete následující:

Z pera výše uvedených pánů je připravena „Kronika pařanství v Čechách“, nebo-li pojednání o historii časopisu SCORE a obou dvou jeho kmenových redaktorů. Dále jsme samozřejmě nemohli opominout londýnské ECTS, z něž přinášíme dvoustránkovou reportáž, spojenou i s představením nových her, které se na ECTS objevily. V rubrice preview se můžete těšit na dvoustránkové pojednání o připravované Jagged Alliance 2, netrpělivě očekávaném dungeonu Baldur's Gate či akčním středověkém Ashganu.



Z recenzí nesmí vaší pozornosti ujít exkluzivní NHL 99, nový hokej z dílny EA Sports, jakož i perfektní precizní simulátor Jane's Israeli Air Force. Menu hitovek ve SCORE doplňuje Fallout 2, nástupce legendární jedničky, která dokázala mnoho z nás připoutat k monitoru na několik dní a nocí. Vaší pozornosti by neměly ujít i další kvalitní tituly, jako například temná cyberpunková adventure Nightlong či vynikající závodní Grand Prix Legends.



V Techboxu si přečtete o novém procesoru od Intelu s názvem Mendocino, který je nástupcem jinak perfektně přetaktovatelného Celeronu. Ujít by vám ale rozhodně nemělo cedéčko - vlastně 2 CD - na nichž kromě klasického výběru nejnovějších demoverzí naleznete i PLNOU VERZI SKVĚLÉ ADVENTURE WOODRUFF.

Nezapomeňte - nové SCORE 58 vyšlo 25. září.

TOCA 2

TOURING CARS

Totální závodnická pecka uplynulého roku se dočkala své reinkarnace. Od dob, co se na trhu objevila první *TOCA*, prokázali Codemasters svou třídu skvělým *Colinem McRae*. Navštívili jsme tvůrce hry *TOCA 2*...



Autoři slibují opakování ze záznamu z pohledu více kamer ve stylu *Gran Turismo*. Nové světelné efekty dodávají novým vozům více lesku.

Původní verze hry *TOCA Touring Cars Championship* se jen na britských ostrovech prodalo 280 000 kousků. K tomu si odhadem přidejte celý zbytek Evropy, a dostanete něco kolem 600 000 šťastných majitelů této hry. V pořadí best-sellerů se loni o Vánocích držela na třetím místě (před ní byly: *FIFA: Road To World Cup* a *Tomb Raider 2*), od prosince '97, kdy byla uvedena na trh, se v žebříčcích objevovala každý týden. A jako by to nestačilo, ještě získala loni při udělování cen dle hlasování čtenářů britského PSM tolik uznávanou cenu pro nejlepší automobilovou hru (Best PlayStation Driving Game). Krátce řečeno: byla to prostě úžasná pecka. Takže je skoro čas na nějaké to pokračování...



STRKÁNÍ, KŘÍŽOVÁNÍ A BLOKOVÁNÍ
OSTATNÍCH ZÁVODNÍKŮ SE CENÍ STEJNĚ
VYSOKO, JAKO UMĚNÍ ŘEZAT ZATÁČKY
A SEŠLÁPNOUT TO NA ROVINCE.

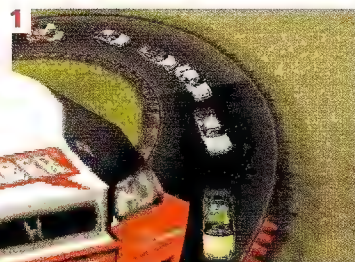
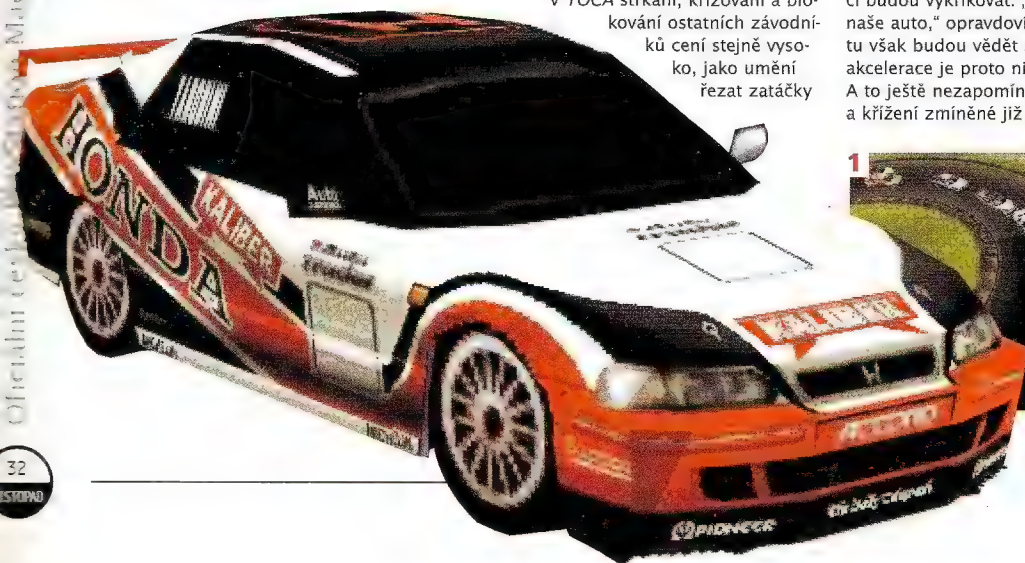
Soutěže cestovních vozů, to je velice zvláštní fenomén. Na rozdíl od zlostného světa Formule 1, kde střihnutí protivníka je v nejlepším případě nesporné a v nejhorším zcela zakázané, se

v *TOCA* strkání, křížování a blokování ostatních závodníků cení stejně vysoko, jako umění řezat zatáčky

a sešlápnout to na rovince. Také zde nejezdíte v oněch nadpozemských konglomerátech motorů a žebroví (F1), ani v monstrech připomínajících rejnoký (Le Mans), nýbrž v takových všedních autáčkách jako Ford Mondeo či Opel Vectra. Že jsou slabé? Rozhodně ne. Pod důvěrně známou skořápkou totiž dřímá superpůvodní a na maximum vyladěný motor. Je klidně možné, že obchodníci nebo tatíci budou vykřikovat: „Podívejte, támhle je naše auto,“ opravdoví znalci tohoto sportu však budou vědět své, a obrovská akcelerace je proto nikterak nepřekvapí. A to ještě nezapomínejte na narážení a křížení zmíněné již dříve. Hodiny, kolí-

ze a karamboly jsou našťastí na denním pořádku.

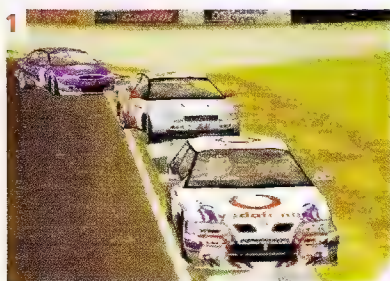
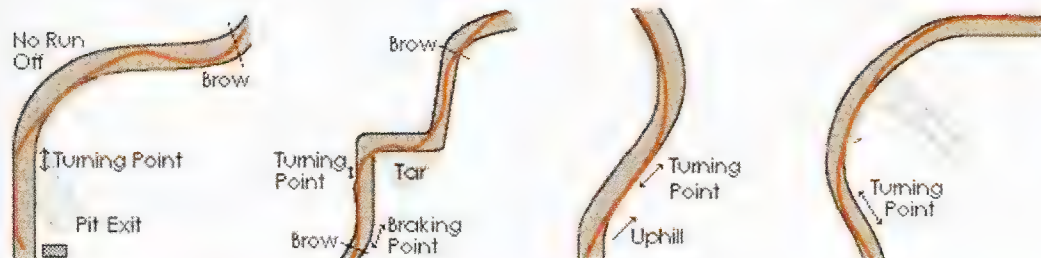
Pro ty nezasevěné: závody cestovních vozů jsou značně odlišné od Formule 1. Vozy nejprve jedou měřený trénink - časy určují postavení na roštu - pak teprve závodí. A to dvakrát. Oba dva závody se obvykle odehrávají během jediného víkendů. Jeden z těchto závodů je krátký, tedy sprint, druhý delší, tj. „hlavní“. V každém z těchto závodů získává vítěz 15 bodů, směrem dolů počet bodů klesá, až desátý obdrží pouze jediný. Extra bod navíc získává jezdec, který po tréninku získal pole position. I přes 13 akcí (a 26 závodů - pamatujte, dva závody na každé úrovni),



**[1] Nečekejte, že takhle seřazené vydrží vozy dlouho.
[2] Jedna z Hond trať trochu nezvládla.**

PROFESIONÁLNÍ JÍZDA

Stejně jako v bojovkách, které obsahují bojovníkové chvaty v nějakém druhu tréninkového režimu, i **TOCA 2** nabízí průvodce ke každému okruhu. Každá zatáčka je zde vyzkoušena a vysvětlena, přičemž se vám dostane rad od autorů hry.



[1] Ve věhře najdete nejposlednější modely vozů v barvách jejich sponzorů. **[2]** Ford a Audi pokračují v plném tempu, za zády se jim schyluje k neštěstí.



kteří tvoří celoroční soutěž, zde najdete pouze osm okruhů (z nichž všechny se nacházejí ve Velké Británii - nic moc). To znamená, že k okruhům jako Brands Hatch a Silverstone se v průběhu sezóny ještě jednou vrátíte, abyste si to zde znovu rozdali.

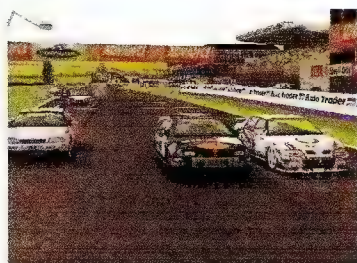
Při poměrně speciálním charakteru tohoto sportu úspěch původní playstationové verze **TOCA** mnohé překvapil. Nicméně v případě druhého dílu již o žádných skromných vyhlídkách hovořit nelze a všichni očekávají, že v polovině listopadu se hra usadí na vrcholu žebříčků. Oproti originálu je zde mnoho novinek a vylepšení, ne pouze na první pohled

patrný hi-res režim, jenž celý produkt posouvá do zcela nové dimenze. Stará **TOCA** teď při srovnání působí opravdu staře. „**TOCA 1** používala low-res režim, 320 na 240. **TOCA 2** běhá za pomoci hi-res režimu, 512 na 240,“ vysvětluje Gavin Raeburn, producent obou verzí hry.

„Použití hi-res režimu nenamáhá procesor zas o tolik více než režim low-res. Problém obvykle spočívá ve snížené kapa-

citě grafické RAM použitelné pro textury. To se pak stává závažným problémem, když máte hru s 16 různými auty, přičemž každé má jinou barvu.

„Ale díky zkušenostem, které náš tým získal s **TOCA 1**, jsme dokázali ve druhém díle daleko lépe zacházet s pamětí a ušetřit si prostor, který jsme potřebovali. Na hi-res režim jsme pohlíželi jako na něco zcela zásadního, neboť při použití vyšších detailů jsou pak vozy lépe rozeznatelné i z velké dálky. Takže, když se za vámi objeví soupeřův vůz, postřehnete jej mnohem dříve než v **TOCA 1**. Extra rozlišení rovněž dává prostor našemu speciálnímu světelnému modelu v reálném čase, zvláštním efektem i zpracování interiérů aut. Prostě vše vypadá v této hře o hodně



Přiblížením scenerie a stanovišť blíže trati získala **TOCA 2** na zajímavosti a působí i dojmem většího tempa. Dobrý krok.



PILOTI A JEJICH VOZY

Zde máte všech 17 týmových pilotů a jejich vozy. Každý tým závodí se dvěma auty, kromě týmu Ford, který si vybírá dva ze třech.



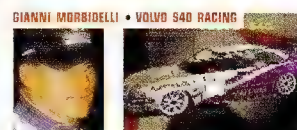
ALAIN MENU • WILLIAMS RENAULT
SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 2
POČET BODŮ: 141 SÍLA VOZU: 2968HP, 8259RPM



JASON PLATO • WILLIAMS RENAULT
SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 5
POČET BODŮ: 114 SÍLA VOZU: 2968HP, 8259RPM



RICKARD RYDEL • VOLVO S40 RACING
SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 1
POČET BODŮ: 186 SÍLA VOZU: 290+HP, 8500RPM



GIANNI MORBIDELLI • VOLVO S40 RACING
SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 8
POČET BODŮ: 54 SÍLA VOZU: 290+HP, 8500RPM



JAMES THOMPSON • TEAM HONDA SPORT
SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 4
POČET BODŮ: 137 SÍLA VOZU: Není k dispozici



PETER KOX • TEAM HONDA SPORT
SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 12
POČET BODŮ: 29 SÍLA VOZU: Není k dispozici

A TO JEŠTĚ NEZAPOMÍNEJTE NA NARÁŽENÍ A KŘÍŽENÍ ZMÍNĚNÉ JIŽ DŘÍVE. HODINY, KOLIZE A KARAMBOLY JSOU NAŠTĚSTÍ NA DENNÍM POŘÁDKU.

SEZNAMTE SE | TOCA 2

PILOTI A JEJICH VOZY

JOHN BINTCLIFFE • AUDI SPORT UK



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 13
POČET BODŮ: 22 SÍLA VOZU: 296BHP, 8250RPM

YVAN MULLER • AUDI SPORT UK



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 9
POČET BODŮ: 53 SÍLA VOZU: 296BHP, 8250RPM

DAVID LESLIE • VODAFONE NISSAN RACING



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 6
POČET BODŮ: 110 SÍLA VOZU: 297BHP, 8300RPM

ANTHONY REID • VODAFONE NISSAN RACING



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 3
POČET BODŮ: 140 SÍLA VOZU: 297BHP, 8300RPM

TIM HARVEY • ESSO ULTRON TEAM PEUGEOT



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 19
POČET BODŮ: 5 SÍLA VOZU: 300BHP, 8300RPM

PAUL RADISICH • ESSO ULTRON TEAM PEUGEOT



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 15
POČET BODŮ: 18 SÍLA VOZU: 300BHP, 8300RPM



Poznááte tyto vozy? V TOCA totiž závodí auta, která vypadají jako ta, která se prohání po našich ulicích. Všechny motory nesou známá jména a vypadají jenom trochu odlišně. Avšak pod tímto pláštěm se skrývají automobilové bestie.



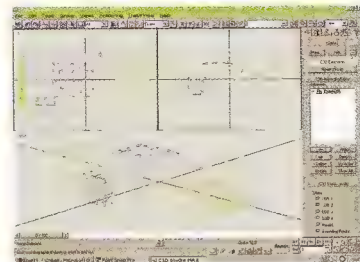
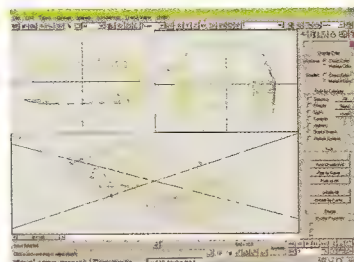
lépe." A myslíte, že tentokrát bude rychlost kvůli grafické náročnosti menší? „TOCA 2 běhá nejméně při frekvenci 30 framů za sekundu, ale v trénincích a časovkách se dokáže dostat až na neuvěřitelných 60. Oproti tomu TOCA 1 se jen zřídkakdy dostane na 30 framů, někdy dokonce klesne až na 10 - to se stává, když auta čekají seřazená na roštu," vysvětluje Gavin. „Na rozdíl od těch strašných péčecí je PlayStation standardizovaným strojem s jednotnou grafikou, daným chipem, cachingem atd. To znamená, že z mašiny vždy můžete vymáčkнуть mnohem více za pomoci takových triků, jako že budete kódovat s využitím maximální komprimace, všechny povrchy v rámci jím odpovídající cache, statické proměnné v DCACHE a podobně. Například v TOCA 1 trvalo skoro fram a půl, než se vykalkuloval jezdec a update vozu. Výše uvedeným způsobem se nám v nové verzi stejnou operaci podařilo zkrátit na pouhou polovinu framu.“

Nový grafický režim a vylepšený obrazový update hře rozhodně dodávají nový kvalitativní rozměr - a celá věc zde vůbec nekončí. Totiž poté, co se nabažíte aut, okolí okruhů a všech podobných kouzel, upoutá vaši pozornost malá postavička řidiče. Realistický pohled z řidičovy per-

spektivy, známý již z první verze, zde doznal několika vylepšení. Dříve jste viděli pouze řadicí páku, přístrojovou desku, volant a pilotovy ruce, teď uvidíte i toho chlapíka samotného, a to díky pohledu z venkovní perspektivy skrze průhledná (a křehká) okna. Při projíždění okruhů můžete sledovat, jak pilot zuřivě točí volantem, v zatáčkách to s ním hází a třese se v sedadle v závislosti na vibracích motoru. Dokonce se vám možná poštěstí ho spatřit, jak svým soupeřům hrozí pěstí. Celé to vypadá prostě nádherně.

TOCA je pěkně drsný sport, pomačkána a rozmlácená auta ve hře o tom svědčí sama za sebe. Systém zobrazování poškození z první hry - jehož důsledkem byla na padrť rozmlácená auta ke konci hry - rovněž doznal jistých změn k lepšímu. Náraz-

níky, křídla a další přídavné části je možné během srážek ztrácet - nejprve chvíli vlají ve větru, po dalším nárazu však již spolehlivě odletí a zkomplikují život řidičům, kteří jsou za vámi. Toto poškození vozu má rovněž vliv na jeho ovládání - nabouraná auta nedokážou již dosáhnout maximální rychlosti, u přehřátých motorů nefunguje převodovka, což má za důsledek velice pomalou akceleraci apod. Značně vylepšená je i umělá inteligence počítačem řízených pilotů, takže závodění je teď mnohem rafinovanější. Gavin Raeburn k tomu říká: „S původní umělou inteligencí jsme byli spokojeni, ale vždy je možné něco vylepšovat. Chtěli jsme, aby umělé inteligentní vozy jezdily trochu inteligentněji, tedy aby do vás méně narážely. Přidali jsme extra řádky, takže všechny umělé inteligentní vozy se teď chovají mnohem rozumněji - spíše se vám



Udělat auta tak, aby vypadala jako skutečná, je samo o sobě pěkná fuška. Autoři k tomu použili profesionálních programů CAD.

PŘI PROJÍZDĚNÍ OKRUHŮ MŮŽETE SLEDOVAT, JAK PILOT ZUŘIVĚ TOČÍ VOLANTEM, V ZATÁČKÁCH TO S NÍM HÁZÍ A TŘESE SE V SEDADLE V ZÁVISLOSTI NA VIBRACÍCH MOTORU.

SEZNAMTE SE | TOCA 2

PILOTI A JEJICH VOZY

WILL HOY • FORD MONDEO RACING



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 10
POČET BODŮ: 52 SÍLA VOZU: 2958HP, 8500RPM

CRAIG BAIRD • FORD MONDEO RACING



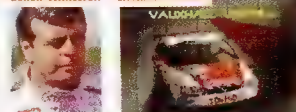
SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: Joint 17
POČET BODŮ: 6 SÍLA VOZU: 2958HP, 8500RPM

NIGEL MANSELL • FORD MONDEO RACING



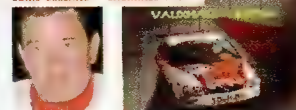
SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 16
POČET BODŮ: 7 SÍLA VOZU: 2958HP, 8500RPM

DEREK WARWICK • VAUXHALL SPORT

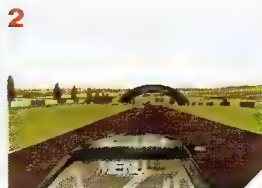


SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 11
POČET BODŮ: 40 SÍLA VOZU: 2958HP, 8400RPM

JOHN CLELAND • VAUXHALL SPORT



SOUČASNÁ POZICE V ŠAMPIONÁTU: 7
POČET BODŮ: 98 SÍLA VOZU: 2958HP, 8400RPM



tak motají za zadkem a hledají nějakou tu skulinku, kudy se protáhnout. Navíc, ty vozy, které jsou o kolo zpět, se vám uhnou, jakmile vás ve zpětném zrcátku spatří. Ve hře teď hraje rozhodující roli strategie, všichni počítačová řidiči se musejí rozhodovat, kdy je nejlepší zajet do boxů, volit nejvhodnější typ pneumatik, jak spravit poškození ze závodu atd. Rovněž se zde vytvářejí mnohem větší rozestupy, takže se vám nestane, že po čase nemáte s kým závodit."

Dalšího podstatného vylepšení doznala i zvuková stránka. Jistě si vzpomínáte, že TOCA 1 byla v tomto ohledu dosti chabá. Teď má každý vůz vlastní sadu zvuků, hra vypočítává správný mix zvuků pneumatik a zvuku motoru. S pneumatikami si ostatně užijete kopu legrace: jelikož se v nové verzi může počasí měnit i během závodu (zmizí slunce, objeví se mraky a spustí se průtrž mračen), jsou někdy nutné zastávky

v boxech a přezutí vozů. „Změnit počasí během závodu byla hračka," svěčuje se Gavin, „jednoduše jsme upravili barevnou intenzitu pozadí, a rázem jsme ze slunečného pozadí dostali počasí pod mrakem či cokoliv jiného."

Zastávky v boxech, věc, která má teprve být zařazena do kódu, takže jsme ji zatím nevyzkoušeli, přý budou vypadat tak, že se navrátíte do perspektivy zevnitř vozu, kde si za pomoci menu bude možné navolit, kolik paliva chcete, jaké pneumatiky a jaké opravy. Budete-li se s tím příliš párat, utečou vám cenné sekundy.

Předchozí verze hry TOCA hráče nutila k schématu danému šampionátem, TOCA 2 je v tomto ohledu mnohem otevřenější záležitost. Všechny vozy i všechny okruhy si je možné vybírat z menu obrazovek, což hře dodává pohodovou atmosféru a pocit svobody. Jakmile se dostanete do závodu, můžete si plně vychutnávat vibrace Dual Shocku i novou podporu analogového řízení. Hra rovněž mnohem lépe funguje i s klasickým digitálním padem, který umožňuje mnohem přesnější projíždění ostrých zatáček při vysoké rychlosti. A ostré zatáčky jsou zde mnohem obtížnější než v původní verzi. Na druhé straně je zde menší nebezpečí těch známých polo-hodin, do kterých se auta dostávala v TOCA 1 velice snadno. Teď stačí rychle

NEJEN TOURING CARS CHAMPIONSHIP

Proč podvádět slušné lidi? Když už si to zaplatíte, tak proč si to závodění pořádně neužít? Tato myšlenka vedla autory hry, vysvětluje Gavin Raeburn, k tomu, že do titulu zařadili i podporu jiných druhů závodění. „Zvláštní závody se konají na stejných okruzích a ve stejné dny jako

závody normální. Mají podporovat jiné druhy automobilových závodů a přinést do závodních dnů více rozmanitosti. Používáme pro ně tyto vozy: Jaguar XJ220, TVR Speed 12, monoposty Formula Ford, Ford Fiesta, Lister Storm, AC Superblower, Grinnall Scorpion a budou zde ještě asi dva druhy vozů,

které však v tomto okamžiku nemohu potvrdit. Tím hra získává dalších osm druhů vozů, přičemž každý s jiným modelem.



STARÉ ŽELEZO PATŘÍ DO ŠROTU

Abyste vůbec měli představu, o kolik je **TOCA 2** lepší než její předchůdkyně, nabízíme vám porovnání obou titulů. A to jste ještě ty mašiny neviděli v plném chodu.



strhnout volant na opačnou stranu, a auto dostanete zpět do správného směru.

Hra obsahuje osm okruhů tvořících seriál šampionátu: Thruxton, Silverstone, Donington Park, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Snetterton, Knockhill. Tedy stejně jako loni?

„Ano, vozy i okruhy jsou stejné jako loni, jiné je však pořadí okruhů. Rovněž zde letos máme nové piloty včetně

Nigela Mansella. V současné době se do hry snažíme zapojit tým Alfa Romeo. Pod **TOCA** licenci je totiž můžeme zařadit pouze tehdy, zúčastní-li se alespoň jednoho podniku BTCC (hlavní organizátor soutěže).“



Licenční kvóta je bohudík obohacena osmi smyšlenými okruhy, které se zrodily v hlavách chytrých designérů, aby pobavily ty hráče, které unaví jednotvárná, realistická šampionátní strava. „Lava Land,

extra okruh v **TOCA 1**, se do hry dostal v poslední minutě.

Vypadal hezky, ale jezdilo se po něm strašně,“ připoustí Gavin. „Pro **TOCA 2** jsme extra okruhy plánovali již od samotného začátku

a podařilo se nám postavit opravdu kvalitní tratě nabízející mnoho skvělých řidičských zážitků. Například můžete závodit kolem skotského jezera, přičemž máte na výběr několik tras, nebo si to pro změnu rozdat kolem amerického města, přes francouzské Alpy či po německých městech a dál-

MŮŽETE ZÁVODIT KOLEM SKOTSKÉHO JEZERA, PŘIČEMŽ MÁTE NA VYBRÁNÍ NĚKOLIK TRAS, NEBO SI TO PRO ZMĚNU ROZDAT KOLEM AMERICKÉHO MĚSTA.

nicích. Je zde ještě další trasa, která umožňuje těm opravdu zapáleným pilotům pilovat jednotlivé dovednosti. „Tréninková trať sestává z osmi různých okruhů, které si uživatel může volit. Tyto okruhy mají testovat projíždění zatáček, brždění, řazení, zrychlování atd. Myšlenkou bylo poskytnout řidiči několik okruhů, aby si mohl vyzkoušet různé styly jízdy. Všechny okruhy ve zbytku tréninkového režimu jsou plnohodnotné okruhy.“

To je jen přídavek ke skvělému závodnímu programu, který nadchne zejména příznivce první hry. **TOCA 2** totiž neznamená pouze **TOCA** plus pár zlepšováků, je to vážně **TOCA** na druhou. Vydání hry se nemůže dočkat ani naše redakce.



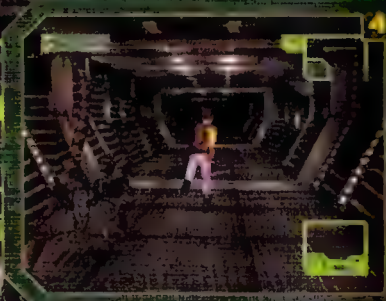
SEZNAMTE SE | ALIEN RESURRECTION



ALIEN RESURRECTION

PRVNÍ BYL NA VÝLETĚ V BEZPEČNÉM LOKALNĚM KOSMICKÉM DOKOVNÉM VETŘELI A PŘIPRAVIL
SE NA SVAKOVÝ PRŮTOK KOSMICKÉHO PORTÁLU Z PLÁNA STUŽNÍ KAPRITOVY

11



11) Interphone (intercom) -
 mal zadrželo prv brat, mouke
 se podival na tihni se chytis
 divá vpravo. 12) Větrník (hou-
 zár a ve střídku prezident,
 13) Komora stěpů ve-
 jastar, se uprvě se tak,
 aby vlna pecky na anglické
 moudr. 14) Za vlnu

[illegible][illegible]

Mužemě dostal ze Alana Knaptona, který
mnohem více než pověst střílečka. Nra je ro-
dlena 60. letolika. má
všichni. Inženýr postavy by-
křepýval. Disaphano. Vlasti. Gama-
y. Jihner - vstupují do hry se svým ml-
čivým. Schopnostmi. Křepýval
a je nová. Což BMA (Giky. Knaptonova
procesu) je. Abnormálně. Chlorod-
Disaphano zase neudělá krok bez své
přírodní zbraně. Hráč má k dispozici
přístroj - Záhřevnou. Disaphano. plet-
s. Borkem. Každou postavu je své. Opat-
poznání. arponautský tým touz. vyvířel post-
je. ze. Slučo. a. Detailního. fotografického. ml-
tely. který. jim. poskytl. v. Fio.

jak barvitý křivo plovoucí na hladině, a v ní se po jednotlivých pásech Army, kolem bitevní scény projíždí kamera, aby měla posledek: tři reflexy náhle se

ZATÍMČO HLAVNÍ POSTAVA BŮDE
POBÍHAT PO CELEM OKOLÍ. V POZADÍ
UMÍSTÍ BŮDE VE VEŘEČNÍ
S POSADKOU.

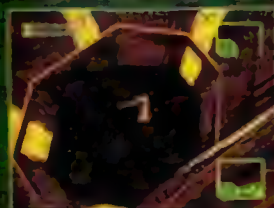
1990年12月15日

[illegible]

Zařazení podílů políbení, které
má v první osobě, něco na způsob
Mimovské Aleny Trávníky bylo hned
několik důvodů, proč jsem se rozhodl
pro perspektivu ve třetí osobě – uzavřelo
převážně jediním bylo, že jsem pracoval
a postaral se, aby osobní život patřil
v práci – a byl dojem, že všechna hrdla
a bude chytat hrát v roli Ripleyova
Wesle nebo někoho z dalších postav
z filmu, takže to, co mělo být, bylo



SEZNAMTE SE ALIEN RESURRECTION



Nezabíjíte jenom svého
proštanu, přitoml jino
lono na vás to a to
vykade odjaky vstřet
a uvozdil vás.

1922. 1923. 1924. 1925. 1926. 1927. 1928. 1929. 1930. 1931. 1932. 1933. 1934. 1935. 1936. 1937. 1938. 1939. 1940. 1941. 1942. 1943. 1944. 1945. 1946. 1947. 1948. 1949. 1950. 1951. 1952. 1953. 1954. 1955. 1956. 1957. 1958. 1959. 1960. 1961. 1962. 1963. 1964. 1965. 1966. 1967. 1968. 1969. 1970. 1971. 1972. 1973. 1974. 1975. 1976. 1977. 1978. 1979. 1980. 1981. 1982. 1983. 1984. 1985. 1986. 1987. 1988. 1989. 1990. 1991. 1992. 1993. 1994. 1995. 1996. 1997. 1998. 1999. 2000. 2001. 2002. 2003. 2004. 2005. 2006. 2007. 2008. 2009. 2010. 2011. 2012. 2013. 2014. 2015. 2016. 2017. 2018. 2019. 2020. 2021. 2022. 2023. 2024. 2025. 2026. 2027. 2028. 2029. 2030. 2031. 2032. 2033. 2034. 2035. 2036. 2037. 2038. 2039. 2040. 2041. 2042. 2043. 2044. 2045. 2046. 2047. 2048. 2049. 2050. 2051. 2052. 2053. 2054. 2055. 2056. 2057. 2058. 2059. 2060. 2061. 2062. 2063. 2064. 2065. 2066. 2067. 2068. 2069. 2070. 2071. 2072. 2073. 2074. 2075. 2076. 2077. 2078. 2079. 2080. 2081. 2082. 2083. 2084. 2085. 2086. 2087. 2088. 2089. 2090. 2091. 2092. 2093. 2094. 2095. 2096. 2097. 2098. 2099. 2100. 2101. 2102. 2103. 2104. 2105. 2106. 2107. 2108. 2109. 2110. 2111. 2112. 2113. 2114. 2115. 2116. 2117. 2118. 2119. 2120. 2121. 2122. 2123. 2124. 2125. 2126. 2127. 2128. 2129. 2130. 2131. 2132. 2133. 2134. 2135. 2136. 2137. 2138. 2139. 2140. 2141. 2142. 2143. 2144. 2145. 2146. 2147. 2148. 2149. 2150. 2151. 2152. 2153. 2154. 2155. 2156. 2157. 2158. 2159. 2160. 2161. 2162. 2163. 2164. 2165. 2166. 2167. 2168. 2169. 2170. 2171. 2172. 2173. 2174. 2175. 2176. 2177. 2178. 2179. 2180. 2181. 2182. 2183. 2184. 2185. 2186. 2187. 2188. 2189. 2190. 2191. 2192. 2193. 2194. 2195. 2196. 2197. 2198. 2199. 2200. 2201. 2202. 2203. 2204. 2205. 2206. 2207. 2208. 2209. 2210. 2211. 2212. 2213. 2214. 2215. 2216. 2217. 2218. 2219. 2220. 2221. 2222. 2223. 2224. 2225. 2226. 2227. 2228. 2229. 2230. 2231. 2232. 2233. 2234. 2235. 2236. 2237. 2238. 2239. 2240. 2241. 2242. 2243. 2244. 2245. 2246. 2247. 2248. 2249. 2250. 2251. 2252. 2253. 2254. 2255. 2256. 2257. 2258. 2259. 2260. 2261. 2262. 2263. 2264. 2265. 2266. 2267. 2268. 2269. 2270. 2271. 2272. 2273. 2274. 2275. 2276. 2277. 2278. 2279. 2280. 2281. 2282. 2283. 2284. 2285. 2286. 2287. 2288. 2289. 2290. 2291. 2292. 2293. 2294. 2295. 2296. 2297. 2298. 2299. 2300. 2301. 2302. 2303. 2304. 2305. 2306. 2307. 2308. 2309. 2310. 2311. 2312. 2313. 2314. 2315. 2316. 2317. 2318. 2319. 2320. 2321. 2322. 2323. 2324. 2325. 2326. 2327. 2328. 2329. 2330. 2331. 2332. 2333. 2334. 2335. 2336. 2337. 2338. 2339. 2340. 2341. 2342. 2343. 2344. 2345. 2346. 2347. 2348. 2349. 2350. 2351. 2352. 2353. 2354. 2355. 2356. 2357. 2358. 2359. 2360. 2361. 2362. 2363. 2364. 2365. 2366. 2367. 2368. 2369. 2370. 2371. 2372. 2373. 2374. 2375. 2376. 2377. 2378. 2379. 2380. 2381. 2382. 2383. 2384. 2385. 2386. 2387. 2388. 2389. 2390. 2391. 2392. 2393. 2394. 2395. 2396. 2397. 2398. 2399. 2400. 2401. 2402. 2403. 2404. 2405. 2406. 2407. 2408. 2409. 2410. 2411. 2412. 2413. 2414. 2415. 2416. 2417. 2418. 2419. 2420. 2421. 2422. 2423. 2424. 2425. 2426. 2427. 2428. 2429. 2430. 2431. 2432. 2433. 2434. 2435. 2436. 2437. 2438. 2439. 2440. 2441. 2442. 2443. 2444. 2445. 2446. 2447. 2448. 2449. 2450. 2451. 2452. 2453. 2454. 2455. 2456. 2457. 2458. 2459. 2460. 2461. 2462. 2463. 2464. 2465. 2466. 2467. 2468. 2469. 2470. 2471. 2472. 2473. 2474. 2475. 2476. 2477. 2478. 2479. 2480. 2481. 2482. 2483. 2484. 2485. 2486. 2487. 2488. 2489. 2490. 2491. 2492. 2493. 2494. 2495. 2496. 2497. 2498. 2499. 2500. 2501. 2502. 2503. 2504. 2505. 2506. 2507. 2508. 2509. 2510. 2511. 2512. 2513. 2514. 2515. 2516. 2517. 2518. 2519. 2520. 2521. 2522. 2523. 2524. 2525. 2526. 2527. 2528. 2529. 2530. 2531. 2532. 2533. 2534. 2535. 2536. 2537. 2538. 2539. 2540. 2541. 2542. 2543. 2544. 2545. 2546. 2547. 2548. 2549. 2550. 2551. 2552. 2553. 2554. 2555. 2556. 2557. 2558. 2559. 2560. 2561. 2562. 2563. 2564. 2565. 2566. 2567. 2568. 2569. 2570. 2571. 2572. 2573. 2574. 2575. 2576. 2577. 2578. 2579. 2580. 2581. 2582. 2583. 2584. 2585. 2586. 2587. 2588. 2589. 2590. 2591. 2592. 2593. 2594. 2595. 2596. 2597. 2598. 2599. 2600. 2601. 2602. 2603.

Occasionally, the ball will pop out in an uncontrolled direction, leaving a disorienting reverberation. This is due to the player's hands being separated from the ball as it moves away from the racket without velocity. Once the ball is released, the racket's head stays in its original position. The ball's motion is determined by the player's initial forward motion. The ball's position is determined by the player's initial velocity. The ball's position is determined by the player's initial velocity.

[illegible]

POZORUJÍCÍ NA JEJ INTELGENCE
TECHTO POTVOR, ZDÁ SE, ŽE SE
ZA JEJICH ÚTOKY SKRYVÁ NĚJAKÝ
DALŠÍ VÝSÍD

Тема: «Влияние культуры на развитие личности»

Цели: 1. Познакомить учащихся с ролью культуры в жизни человека. 2. Развивать навыки работы с текстом, анализом и синтезом. 3. Воспитывать уважение к культурному наследию.

Задачи: 1. Изучить текст и выделить основные идеи. 2. Провести анализ текста. 3. Составить план. 4. Сделать выводы.

Ход урока:

1. Организационный момент.

2. Проверка домашнего задания.

3. Изучение нового материала.

4. Закрепление.

5. Итог урока.

6. Домашнее задание.

Naše najpochybnéjšie látkové výrobky sú: kresťanské a tie, čo sú na pohľad veľmi polymerné, pretože majú veľmi silnú polyolefinovú a stále sú veľmi náročné predtým, než vyjdú na svet a zvlášť. Môj pohľad kresťanský vyjadruje veľmi zvlášť, že sú veľmi náročné.



PRO FOXA

Pedro Jose Sosa byl v té době strážníkem police v New Yorku. Když se mu podařilo zadržet jednoho z pachateli, byl v té době strážníkem police v New Yorku. Když se mu podařilo zadržet jednoho z pachateli, byl v té době strážníkem police v New Yorku. Když se mu podařilo zadržet jednoho z pachateli, byl v té době strážníkem police v New Yorku.

Reinvestice. „Bylo to naprvé, co producent hry získal zpět. K abstraktní věcně, co se ve filmu objevuje,“ říká. „Mnozí teď o lunoobdobných stadiích, všech verzích scénářů, objevných linkách, přístupu co design, zkratk, zvukových efektů a denních pracích včetně vytištěných verzí.“

[illegible]

MILÍ M FANŠ JAKOŽE PRONÁŠÍTE, jak by přišel vstřítní můj výpověď? „Firma Fox to naráželo, pokud zrovna nejdete k nějaké válné odchytce od licoce. Pokud se díváte na filmy, vidíte, že každý z je nějak uzavřen.



Vetřelec Jamese Camerona se těší
ed vetřelců z filmu Ridleya Scotta
z Vetřelce 3 byl zase špatný film,
vzpomíná Převrženka. „Museli
jme se zadržet, že do hry vstoupí
me bohy,“ pokračuje, „takže
jme museli celou věc trochu
přehrávat. Vytrávil jme Super

Quora a Super Super
Quora, ale hlavně všel
je, že se podobá je
tádně do celku kry.
Gauli jáme co je
velik tak, aby se
hrálo pískatly věr-
hodně.“ Tyto nové
draky pochopitelně
trouba umopky
otrávami přivítat,
že ano? „Krdova“
se filmu Větrník:
Schillerová, Berlin

„pánska teras - sloncová i pri-
sto ráo byto náskak zmén,"
dypčičed Provoznanu. „Nietu
prstú náskak pšlú tegetyly
skok - napřítat voľatoc vo
formú kachery. Jasnú lúdu, ktorú sa
fometycky zachyťujú životná cyk-
lus vetšed, ale my sa na tak-
vomu rovinu dostat nachemo.
Chcemo jenu náskak kachery
jnu."

20. Who is depicted in the painting? (1 point)

Ukazuje na propagační systém, kdy jsou alchymy
máje chováni veličky. Program plánuje za pomoci
destruktivní mapy Aurigy všechny části křivky velič-
kosti na její části sleduje v počítači veličnosti
kon. Když je například cesta z rájového dlevo rábo
křivky, nebo má být přímá dolů po křivce, veličky
dokládá svou cestu intuitivně vzniká a zůstává je
de jak mnohé veličky rábové zůstávají nepodříbí? Na
obrazovce můžeme například vidět ty veličky, pro
které má být křivka tyčí? Jedním z alchymických prvků
je, že když jím v mřížce křivky veličky, která v
mřížce může být co křivka, vyvíjí se. Jím pr-
vím jím má být křivka přímá, kterou křivka
křivky má být křivka.

Film iz mojih rodných zemi, ale vypada tu tak, že
 akceptuje *Resurrection: The Game* je plný pod kon-
 trolou. Vypadá zkrátka jak nějaká přehrávka
 a pamatuje, když jste v blízkosti sami, vši-
 chle cítíte jeho smutek.



(1) Pabuo žmonių jo slėpė, niek kokių pabūto apsaugoms, pastatė vėl dėtis. (2) Naudoti šis. Ir pasaulis būtų pa šėbėm. (3) Žmonys praradę vėlyvąsias mirtis.

ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

V této nové rubrice nejde o nic jiného, než vyhrát jednu z mnoha atraktivních playstationových her. Soutěž je to obvyklá: s otázkami, uzávěrkou a podobně. Zvláštní atraktivitu jí však dodává jednak pravidelnost a jednak množství skvělých cen. Obojí bylo možné díky spolupráci s naším sponzorem - brněnskou firmou Game Line.



O CO SE HRAJE?

Tentokrát jsme pro vás připravili lahůdkovou kolekci, posuďte sami...

5x dvojcéděkový horor **RESIDENT EVIL 2**

5x basketbalová jednička současnosti **NBA LIVE 98**

3x závodní legenda **TEST DRIVE** ve svém čtvrtém pokračování

JAK VYHRÁT?

Máte-li zájem vyhrát jednu ze zmíněných her, odpovězte na korespondenčním lístku na následující otázku a pošlete nám ho do redakce. Pak už stačí být vylosován. Ještě upozornění: Otázky tentokrát nejsou úplně jednoduchoučké, snažili jsme se, aby se tahle rubrika stala jakýmsi znalostním kvízem i pro ty, kteří si chtějí třeba jen ověřit své znalosti. Pokud budete v nesnázích, snad vám pomůžou předchozí čísla PSM. Pokud by se nesešlo dostatek správných odpovědí, vyjdou ceny i na ty, kteří odpoví správně jen na část otázek.

OTÁZKY

- 1) Ve kterém městě sídlí centrála společnosti Psygnosis?
- 2) Kdo distribuuje produkty skotských DIMA Design?
- 3) Square, tvůrce FFVII, sídlí v Tokiu, Los Angeles a ještě na jednom poměrně exotickém místě. Kde?
- 4) Čím se zabývala firma Eidos před videohrami?
- 5) Nevíte náhodou, co dělá dnes Ken Kutaragi, muž, který je vynálezcem PlayStationu?

UZÁVĚRKA

Uzávěrka této soutěže je určena na 20. listopadu 1998.

PŘÁNÍ

Přejeme vám, abyste to byli právě vy, kdo získá jednu z našich skvělých výher, i když to v důsledku zní trochu absurdně. [chi, chi]



Adresa:

Game Line

Novoměstská 5

621 00 Brno

GAME
Line



IMAGINÁRNÍ HRY

VIDEOherní průmysl nebyl nikdy silnější. Ale co se, ve jménu Parrapy the Rappera, stalo s originálními nápady? Vytlačila je z našich herních mašin síla trhu nebo jde o to, že představivost herních návrhářů nesaáhá za hranice další střilečky s mimozemšťany? Abychom si mohli lépe představit odpovědi na tyto otázky, pověřili jsme našeho spolupracovníka Keitha Stuarta, aby vymyslel osm námětů na hru a nabídl je pod pseudonymem některým známým firmám. Zde je o tom zpráva...

ANALÝZA | IMAGINÁRNÍ HRY

THE CARRIERS

KONCEPT: *Lemmings* v kombinaci s *Command and Conquer*.

PRINCIP: Ovládáte houf krys v postapokalyptické metropoli. Vaším úkolem je navigovat je při hledání potravy, bojovat proti lidem (krysy jsou jedinou potravou, která zbyla) a vést útoky proti ostatním

říká: „Je to zajímavá varianta vyzkoušeného a otestovaného receptu - což je po originálním nápadu hned druhá nejlepší možnost. Líbí se mi nápad s pářením krys... Tito mutanti se pak mohou křížit s dalšími mutanty dokud hráč nebude vytvářet buď přílišně deformované krysy (když se mu nebude dařit), nebo v opačném případě krysy ušlechtilé.“

Ačkoliv náš nápad s křížením se osvědčil u několika jiných tvůrců, mnozí - jako Steve Hickman, ředitel zahraničního vývoje Eidos - si myslí, že vlastní koncept byl příliš podobný jistě vojenské strategické hře. „Prosím, žádnou *Command and Conquer*“, prosí, „snad každý tvůrce na světě má svou vlastní C&C realtimovou strategii.“

I ti, kterým se nápad líbil, cítili, že bude velice těžké ji prodat. Jak poukázal Billy Thompson v DMA: „Dvě krysy, které spolu bojují, nevypadají příliš zajímavě. Lidé, kteří si kupují hry, chtějí skvělou grafiku s obrovskými 3D explozemi a ohromujícími světelnými efekty během boje a nezáleží jim tolik na nových nápadech s dobrou hratelností - což je škoda, ale je to bohužel tak...“

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUCENÍ?
Nevytvářejte průhledné klony C&C.

VERDIKT: Ačkoliv si hra *The Carriers* v některých kruzích získala podporu, její herní systém bude bezesporu potřebovat ještě hodně práce, aby se zbavil nálepky C&C. A proto zpět k rýsovacímu prknu.

HODNOCENÍ 5/10

„SNAD KAŽDÝ TVŮRCE NA SVĚTĚ MÁ VLASTNÍ REALTIMOVOU STRATEGII C&C.“

STEVE HICKMAN, EIDOS

rodům. Cílem je shromáždit hlodavčí armádu a ovládnout město: když se vám to podaří, přesunete se do dalšího města a začnete znovu. Během každé mise musíte zkřížit určité krysy, abyste vytvořili supersilné mutované potomstvo. Některé z nich také můžete záměrně infikovat morem a poslat je do lidských příbytků. Nemoci, špína, strategie a násilí. To je jistá cesta k vítězství!

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Tato hra si vysloužila nejrozmantější výběr komentářů. Steve Banks, herní výtvarník v DMA

KONCEPT: Šipky

PRINCIP: Přesný a detailní simulátor nejnápinavějšího hospodského sportu (s výjimkou kulečnicku). Zkuste si pivní bitvu s digitálně motion capturovanými deseti hráči, kteří jsou vytvořeni tak, aby vypadali a hráli jako praví profíci. Obdivujte několik přesně modelovaných dělnických klubů. Hra obsahuje také realistickou šipkovou fyziku a autentické účesy hvězd.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Většina našich diskutujících na tento malý klenot nedokázala reagovat kladně a očividně ho odsoudili coby propadák. I přes to je tu několik optimistických komentářů. Hlavní producent Ken Lockely řekl zahořkle: „Bohužel, tato hra by si patrně nevedla nejhůře. Je to sportovní simulátor a ty, jak všichni víme, se prodávají po kilech, ať už je to jakákoliv kravina.“ Steve Hickman z Eidosu byl poněkud pozitivnější: „Tlustí chlapečkové na ni budou stát fronty před herními megastory.“ My si ještě pořád nejsme úplně jisti, co to znamená...

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUCENÍ? Lidé si koupí cokoliv, co má na krabici napsáno simulátor sportu.

VERDIKT: Nejsme přesvědčeni o tom, že tisíce zmagorených hráčů vyrazí do obchodů s hrami a koupí si simulátor šipek jenom pro to, že v názvu má slůvko „virtua“. Kdyby tomu tak skutečně bylo, považovali bychom vydávání tohoto časopisu za ztrátu času.

HODNOCENÍ 2/10

VIRTUA DARTS



BALL BOY

KONCEPT: Pinball v kombinaci s 3D plošinou.

PRINCIP: Hlavním úkolem je kontrolovat pohyb ocelové kuličky, která putuje řadou pestrých a vysoce interaktivních 3D sektorů. Problém ale je, že neřídíte přímo ocelovou kuličku, ale jen předměty z prostředí, takže abyste ji postrčili, odtlačili, vystřelili nebo posunuli, musíte chytře nakládat právě s těmito prvky. Těmito předměty může být cokoli, od prosté pinballové páčky po pružiny, magnety, tága, rampy, vozítka a skluzavky. Pokaždé, když se kulička dostane do nového prostředí, může hráč pohybovat kurzorem po obrazovce a kliknout na kterýkoliv objekt, pak stlačit jedno ze čtyř střelících tlačítek, aby viděl, co jak funguje - musíte to ale zvládnout rychle, protože kulička se pohybuje rychle a může vypadnout z mapy, pokud není úkol včas vyřešen.



CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Byl to jednoduše nejlepší nápad ze všech, který vyvolal pozitivní komentáře a výtvarné návrhy téměř od každého.

Steve Banks z DMA nám řekl: „Tohle je dost dobrý koncept a typ hry, kterou by DMA se zájmem dělala. V minulosti se už ve společnosti objevilo spousta nápadů na míčové hry, ale univerzálnost v tak jednoduché formě jsme tu ještě neměli. Já bych upřednostňoval přímou kontrolu nad kuličkou. Vzpomeňte si, kolik videoher má

v sobě podobné prvky - kuličky, kulečník, kuželky atd. - pak převeďte dovednosti potřebné ke zvládnutí všech těchto disciplín do ovládací metody, jako je nastavení rotace, síly a směru...“ Billy Thompson také z DMA dodává: „Bylo by hezké, kdybyste mohli kouli řídit, když už jste si určili směr cesty - mohla by to být něco jako kombinace hlavolamu se závodní hrou.“

Jediné, co lidé kritizovali, byla abstraktní podstata konceptu. Nejjednodušeji to vyjádřil Richard Darling, ředitel herního designu v Codemasters: „Kdo by chtěl být míčkem?“ Faktem je, že logické hry jsou jen málokdy tak úspěšné jako akční/adventurové/plošinovkové tituly, ve kterých vystupují zajímaví a atraktivní hrdinové jako Lara Croft nebo Crash Bandicoot.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUCENÍ? Vytvořte hlavní postavu, se kterou se hráč ztotožní, protože bude atraktivní. Jen psychicky nejdeformovanější hráči by takto uvažovali o ocelové kouli.

VERDIKT: Fakt, že tuto myšlenku uznává tolik profesionálů, činí z tohoto konceptu velmi nadějný titul, který by mohl být přijatelný pro masový trh. Řekněme - v hollywoodské terminologii - že tenhle nápad umí chodit sám.

HODNOCENÍ 9/10

KONCEPT: Skateboarding v kombinaci s Gran Turismem.

PRINCIP: První skateboardský závodní simulátor na světě. Hráči začínají se 100 librami, za které si nakoupí prkno, kolečka a nějaké výstřední oblečení. Pak se s ostatními boardery přesunou na ulici, kde probíhají závody jednak na soustavě tras, které vedou městem (musíte se vyhýbat autům, chodcům, policajtům a jiným překážkám), a jednak ve freestyleových disciplínách.

Abyste hráč získal intuitivní kontrolu nad prknem i bořcem, doporučuje se ke hře užít analogický ovladač. Tlačítka také umožňují spoustu autentických pouličních triků. Peníze se získávají za dobré umístění, takže si hráč může vylepšit svoje prkno nebo si pořídit ještě šilenější oblečení.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Byl to z obchodního hlediska jasný vítěz mezi koncepty PSM, ale jaká ironie, nikoho z dotázaných zvláště nenadchl.

Laurence Cooney ze Psygnosis shrnul všeobecný názor, když řekl: „Není tam opravdu nic, co by vám svou originalitou vyrazilo dech.“ Několik výtvarníků však neochotně uznalo, že by s nejvyšší pravděpodobností měla mít úspěch. „Jsem si jistý, že tato hra by měla šanci na velký úspěch, sportovní tituly se většinou v obchodech moc neohřejí,“ řekl Ken Lockley, výtvarník Core, a pokračoval názorem, že by se správnou kampaní mohla pohodlně dostat na vrchol prodejního žebříčku.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUCENÍ? Viz ponaučení z Virtua Darts.

STREET SURFER

VERDIKT: Sice se nejedná o nápad, který by naši odborníci opěvovali, ale je to nejnornější a nejuztíznější z mnoha, a proto má také šanci vydělat nejvíce peněz.



HODNOCENÍ 9/10

„JSEM SI JISTÝ, ŽE TATO HRA BUDE MÍT ŠANCI NA VELKÝ ÚSPĚCH, SPORTOVNÍ TITULY SE VĚTŠINOU V OBCHODECH MOC DLOUHO NEOHŘEJÍ.“

LAURENCE COONEY, PSYGNOSIS

ANALÝZA

IMAGINÁRNÍ HRY

KONCEPT: Duchařská akční adventura

PRINCIP: Nemá to taková bláznivina, jak by se zdálo. V podstatě hráč řídí vlídného ducha, známého jako Anděl Strážný, který musí dohlížet na skupinu lidí, při jejich každodenních činnostech. V začátečních úrovních lidé žijí přizemním životem a musíte dohlížet jen na to, aby nevlezli před kola rychle jedoucích aut, ale později hráč musí chránit prezidenty a mírové delegáty - nejen před pozemskými nebezpečími, ale i před zlými démony, kteří se zaměřují na získávání lidských duší. Je to druh adventury s perspektivou třetí osoby a la *Tomb Raider*, s tím rozdílem, že duch může létat, je nesmrtelný a má k dispozici spoustu ektooplazmatických zbraní.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Některé designéry zaujal, stejně jako v případě *Ball Boye*, celkový koncept (obzvláště část, kdy je třeba chránit postavu, která je neustále v nebezpečí, že ji někdo zastřelí, přejede, napadne atd.). Jiní odborníci zůstali lhostejní. Ken Lockley z Core poskytl zdaleka nejkomplexnější hodnocení - komentoval ji slovy: „Myslím, že by tato hra mohla fungovat. Zní to trochu jako ten nový film, *Město andělů*. S takovou dávkou akčnosti může být docela zábavná a šílená. Má k dispozici dostatečný prostor a může se při správném zacházení proměnit v něco hodně působivého.“ Hlavními kritiky *Guardianu* byl Rich Eddy, kterému se zdálo trochu moc podobný vycházející hře od Shiny, *Messiahu*, a Steve Hickman z Eidosu, který prostě řekl: „Nelíbí se mi tohle: vlídný duch a ektooplazmatické zbraně,

GUARDIAN

hoho. Intrikářství a spiritualismus. Jak by to mohla být zábava?“ Steve, neďalej vlny a prostě řekni, co si opravdu myslíš.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUCENÍ? Když vytvoříte hru se svobodným duchem - nabídněte ji komukoliv kromě Eidosu.

„MYSLÍM, ŽE BY TATO HRA MOHLA FUNGOVAT. ZNÍ TO TROCHU JAKO TEN NOVÝ FILM, CITY OF ANGELS...“

KEN LOCKLEY, CORE

VERDIKT: I když se tu najdou podobnosti s *Messiah* (obě hry se točí spíše kolem nadpřirozených než fyzických bytostí), PSM se domnívá, že *Guardian* má spoustu vlastních jedinečných atributů. S podrobně rozepsaným a dobře formulovaným scénářem si určitě získá velký zájem.

HODNOCENÍ 5/10

PARK LIFE

KONCEPT: Vyvážená kombinace zahradnictví a extrémního násilí.

PRINCIP: Jste policista a vaší prací je čištění řady městských parků od narkomanů a pouličních gangů. Naneštěstí musíte během každé výpravy zůstat neprozrazen a chovat se jako prostý zahradník. To znamená, že musíte nejen likvidovat kuplíře a překupníky, ale také udržovat křoviny a záhony, aby vypadaly svěže a hezky. Dobrá zpráva je, že můžete používat všechno zahradnické náčiní (řetězové pily, pesticidy, sekačky atd.) jako smrtící zbraně. Můžete dokonce nastražit pasti - naplnit bazénky insekticidem a pak popostrčit dealery kokainu do podivně bublající vody.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Laurence Cooney v *Psygnosis* ji označil za „hnusný a zkažený pokus vysát ještě několik kapek sražené krve ze zužujících se tepen společnosti“, což se PSM zdá jako docela seriózní hodnocení. Richard Darling z Codemasters si nebyl úplně jistý: „Je velice těžké si představit, že by tato hra poskytovala hráčům dostatečnou motivaci. Cílem je zajistit mír a klid, ale zdá se, že

je tu rozpor mezi cílem a prostředky k jeho dosažení, jimiž jsou násilí a krutost.“ Ostatní návrháři se soustředili ve své kritice na méně emocionální záležitosti - například tvrdili, že nápad se až příliš podobá *Theme Park* od Bullfrog. Někteří poukazovali na to, že kontroverzní námět byl vybrán, aby hra získala spoustu štatnaté publicity. Gavin Rummery z Core prohlásil, že jde o druh námětu, který je podobný práci malé nezávislé avantgardy herní tvorby. A Steve Banks z DMA řekl: „Proč být nudný zahradník, když můžete být narkomanský surovec? Vzpomeňte si na *Grand Theft Auto* a hned uvidíte, že takový obrát by mohl být zábavný. Hráč by řídil nezměstnaného drogami posedlého teenagera s nekontrolovatelnými sklony k agresivě...“ Steve, policie už vyrazila.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUCENÍ? Svěřte své nejtemnější myšlenky zlovolným skotským designérům a Armagedon bude nablízku.

VERDIKT: Jedinou věcí, která v tomto konceptu opravdu funguje, je diskuse, kterou rozpoutala. Bohužel, samotné násilí vždycky nestačí k prodeji hry a jak se zdá, většina vydavatelů necítí potřebu se s *Park Life* nějak vyrovnat. Snad jedině DMA - chtějí ji udělat ještě horší.

HODNOCENÍ 6/10

KONCEPT: Simulátor orientačních závodů zaměřený na zralejší hráče.

PRINCIP: Hráči si vybírají jedno z realistických prostředí s malebnou krajinou nějaké části Británie (Yorkshire Dales, Lake Distrikt, Ben Nevis, Fells apod.) a pak vybaveni mapou, kompasem a dalekohledem musejí proběhnout trasu podle předem stanovených značek. Cestou se mohou kochat překrásným výhledem, získat zvláštní body, pozorovat ptáky (body se ovšem odpočítávají za strašení ovce!). Když hráč dokončí běh dříve než kybertrampové řízení počítačem, získává přístup do nové části krajiny, kterou musí, jak jinak, opět proběhnout. No... A ta je jiná.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI:

PSM čekal, že tato hra bude odmítnuta velmi razantně a Lawrence Cooney z Psygnosis nás v tomto ohledu neklamal. „Je to totální outsider,“ řekl, přičemž očividně cenuroval své názory, zřejmě aby neranil naše city. „Simulátor orientačních závodů? To se nikdy neprodá... Není tu nic, co by vyzývalo ke hraní.“ Tento názor však překvapivě nesdíleli všichni dotázaní. Gavin Rummery, hlavní programátor hry *Tomb Raider II*, poznamenal: „Kdybyste to udělali jako *Myst* se spoustou krásných renderovaných oblastí a jednoduchým ovládacím systémem, mohli byste pravděpodobně vytvořit hru, která by se dobře prodávala.“

Avšak nejoptimističtější byl tým DMA, i když PSM je přesvědčen, že by Billy Thompson za svou odpověď ruku do ohně nedal: „Á, to je *Deer Hunter* (velice úspěšný americký simulátor lovení zvěře na PC), ale ten-

COUNTRY PERSUITS

tokrát máte místo zvěře a zbraní k dispozici ovce a tyčinky Mars. Zní to skvěle, prodají se toho miliony, já bych si hned dvě vzal, prosím.“

Steve Banks z DMA, šel ještě dál: „Proč nás to nenapadlo dřív? Tady se dá říct jen to, že je to ze všech nápadů pro hru ten nejlepší. V USA se bude prodávat na tuny. Ale mimochodem, co přesně musíte udělat, abyste vystrašili ovce?“ To vysvětluje, proč se většina designérů neodvazuje naštvat své videoherní společnosti.

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUCENÍ? Dobří chlapci v DMA jsou prostě trochu jiní.

VERDIKT: Takže, co o ní říct.

Možná, že na PC se zájem o simulátor teřenní chůze už v nějaké formě objevil, ale playstationoví hráči jsou na tyto věci asi trochu moc vybíraví. PSM každopádně o něm přemýšlel poprvé a naposledy.

HODNOCENÍ 2/10

SWEET DREAMS

KONCEPT: Simulátor snu.

PRINCIP: OK, je trochu podivná. Hráč vstupuje do role hlídače snů: části mozku, která se stará o to, aby se z hezkých snů nestaly noční můry. Nevědomá duše postujícího člověka jako 3D prostředí, které je nahlíženo a prozkoumáváno hráčem z perspektivy

„PROČ BY SE MĚL NĚKDO STARAT O SNY DRUHÝCH?“

RICH EDDY, ROCKET MEDIA

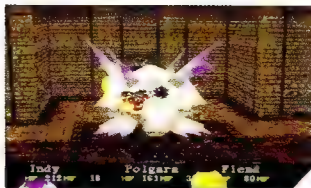
první osoby. Když jde člověk poprvé spát, hráč musí vybírat ze souboru jeho denních vzpomínek - tak se sestaví bloky a objekty snové krajiny. Výběr příjemných vzpomínek vytvoří zvlněné kopce, roztomilé, chlupaté obyvatele a tak dále, ale náhodná volba ošklivých vzpomínek může vytvořit rozbořenou oblohu a temné gotické hřbitovy. Jsou tu také sluchové vjemy a z nich mohou hráči vytvářet vlastní melodie, které se mají přehrávat během snu a tak zvyšovat jeho efekt.

CO ŘÍKAJÍ ODBORNÍCI: Je to pokus o napodobení řady fantastických obrazotvorných hudebních Her od Sony, která vychází v současné době - ale odborníci si s tím až takové starosti nedělali. „Taková hrozná blbost,“ protestoval Rich Eddy. „Proč by se někdo měl starat o sny druhých? Tento koncept mě nebere a interakce mě nezajímá. Dál.“ Richard Datling z Codemasters si zase myslí, že hrozí, že hratelnost bude opakovaná a trochu bez řádu. Steve Hickman z Eidosu dodal: „Zní to jako jeden z těch konceptů, kde utratíte spoustu peněz za prostředí a 3D efekty a pak se teprve zoufale pokoušíte splášt nějakou hratelností.“ Ale ne všichni byli tak kritičtí. „Je to zajímavé,“ namítal Steve Banks z DMA, „mě se nápad s řízením snů líbí. Mohla by se z toho vyklubat hra ve stylu *Sim City* nebo *Populous*.“

A JAKÉ Z TOHO PLYNE PONAUCENÍ? Nestačí přijít pouze se ztřeštěným neobvyklým konceptem. Designéři musí přesně vysvětlit, jak se jejich myšlenky přemění na hratelnou hru.

VERDIKT: S trochou práce a několika dalšími nápady v oblasti hratelnosti by *Sweet Dreams* mohla mít úspěch - zvláště u hráčů, které už začínají nudit stereotypní bojovky.

HODNOCENÍ 7/10



Každý, kdo někdy hrál *Final Fantasy VII*, vklouzne do bojových scén *Wild ARMs* jako protěza do úst důchodcových. Je tu dokonce i „Force Bar“, který silně připomíná „Limit Break“ z *Final Fantasy VII*.

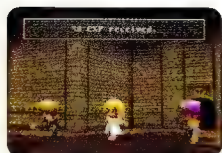
Wild ARMs

Velké zbraně, velké světy, velké oči,
velké zabíjení - záchrana vesmíru
v rytmu mangy.

MANGA. Pokud je mezi čtenáři někdo, komu tohle magické slovo ještě nikdy nebrnklo o ucho, rád bych mu - mezitím co mu budou ošetřovatelé vyměňovat slámu v kotci - vysvětlil, o co vlastně opravdu kráčí. Ne, mýlí se ti, kteří se budou odvolávat na večerňáček a připomínat slavnou dvojici Rumcajs and Manga a ani ovocozrouti neuspějí se svou mangarinkou. Pravda je ta, že Manga je označení japonského comicsového stylu. Jeho sláva se šíří světem rychleji než tlaková vlna atomové bomby. V čem je důvod téhle drtivé úspěšnosti? Asi především v tom, že je to něco jiného, než na co jsou čtenáři a hráči zvyklí.

Už na první pohled mangácké comicsy zaujmou svým výtvarným stylem, postaveným na ostré, dynamické kresbě s dokonalým akčním fázováním (někdy nestačí k zachycení jednoho výstřelu ani několik stránek) a obrovským důrazem na propracovanost kulis a detailů. Samozřejmě i postavy jsou pro mangu typické a nezapomenutelné a mají šikmookouši se pokouší léčit si komplexy kreslením vysokých velkobulvých blondýnů. Ale teprve při bližším prozkoumání čtenář zjistí, že to zdaleka není všechno, co dělá

mangu mangou, že pod výrazným malířským stylem se ukrývají i silné příběhy, ve kterých se krutost snoubí s naivním humorem a pubertální erotika s masivními krveprolitími. Příběhy, ve kterých narozdíl od zavedených humanistických šablon nemá lidský život větší cenu než použité párátka, a čest je všechno. Je tu dokonce i možné, že hlavního hrdinu neznáte od první stránky příběh-



UŽ NA PRVNÍ POHLED MANGÁCKÉ COMICSY ZAUJMOU SVÝM STYLEM, POSTAVENÝM NA OSTRÉ, DYNAMICKÉ KRESBĚ S DOKONALÝM AKČNÍM FÁZOVÁNÍM.





VÝROBCE:

SCE

DISTRIBUTOR:

SCEE

DATUM VYDÁNÍ:

říjen

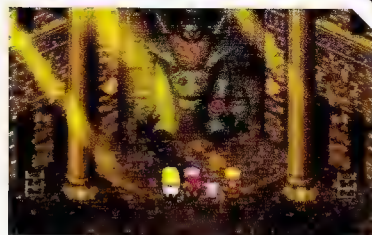
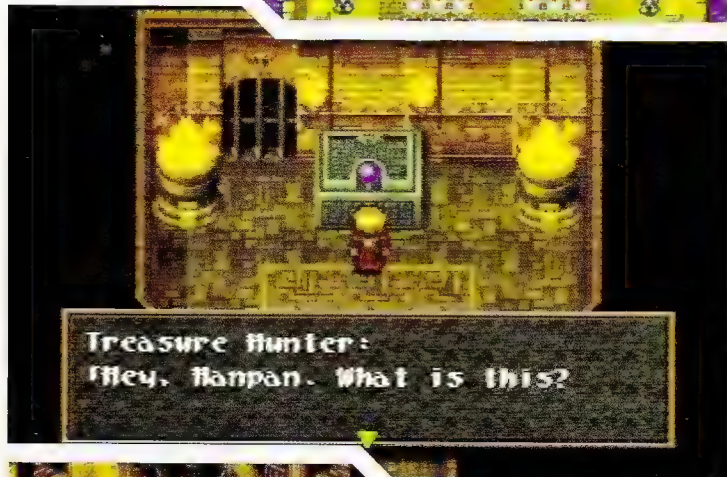
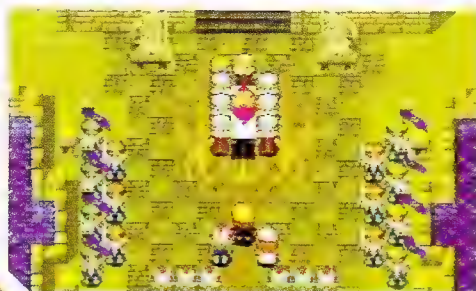
VĚKOVÉ OMEZENÍ:

12+

STYL:

RPG

Nenechte se zmýlit roztomilou grafikou, svět *Wild ARMs* je tvrdý a nebezpečný, plný tajných pastí, ďábelských padouchů a mrtvých dětí.



hu a teprve během děje se vysune do popředí z nenápadné masy vedlejších postav.

Po takovém úvodu pro vás asi nebude žádným překvapením, že *Wild ARMs* je další asijská hra v duchu mangy, která se dostala na náš nadržžený trh. Megaúspěch *Final Fantasy VII* otevřel cestu dalším podobně laděným RPGčkům a hráči se na ně vrhli jak sebevrah z nuseláku. Zřejmě je uchvátila nelineárnost příběhů, které dávají na vnitřní život hrdinů stejný důraz jako na samotnou záchranu světa. Zatímco většina „gaidžinských“ fantasy se odehrává v léty vyhloubeném tolkienovském kaňonu, kde už hráči i čtenáři znají každou muchomůrku a dokáží v přestávkách mezi zíváním na minutu

přesně odhadnout, kde se na cestě za zničením/nalezením prstenu/meče/pláště/diamantu/koruny co stane, v asijských příbězích jsou opuštění v neznámém prostředí cizí mytologie a podrobení ustavičnému hloubkovému bombardování nečekanými zvraty.

Nenechte se zmást prvním dojmem, který na vás *Wild ARMs* udělá. Svět, který nabízí, sice vypadá mírumilovně jako spící batole, ale pod maskou klidu v něm bouří větší vášně než ve wrestlingovém ringu, kde se právě Sid Justice vyjádřil pohrdavě o vztahu matky Hulka Hogana s cvičeným klokanem. Na planetě zvané Filgaia zuří boj. Na jedné straně barikády stojí zákešní Démoni a na druhé zástromní Strážci (Guardians). Už jednou si to spolu vyříдили manuálně a výsledkem byla menší apokalypsa (bez destrukce větší části světa se neobejde skoro žádná manga, zničit Tokio patří skoro k bontonu). Od té doby už ale uběhlo něco kolem tisíce let a tak nějak to vypadalo, že je všechno

HRDINSKÁ TROJICE

Osud Filgaie je v rukou třech lidí, kteří musí vykloubit dopadající ruku osudu, oprášit blednoucí duchy Guardianů a porazit nějaké ty demony.



Rudy RoughKnight

Je nejmladší z celé trojice, je mu pouhých patnáct let, ale sólové cestování po Filgaie ho pořádně zocelilo a udělalo z něj skupinového tvrdáka numero uno. Umi ovládat ZBRANĚ, pravěké relikvie, které pozůstaly po první válce s Démony. Je také nejpomalejší z týmu a je to magický negramot. Jo, a taky má pěkně uhozený účes.

Jack Van Burace

Nejstarší a nejzkušenejší ze skupiny. Jack je dobrodruh, lovec pokladů, rodný bratr Indiana Jonese. Dlouhá léta strávil v katakombách se svým přítelem, inteligentní krysou Hanpanem. Jack je rozená vůdčí osobnost a jeho doménou jsou meče. Pilně šprtá Rychlé Tasení - umění magických fint, díky kterým nabírají jeho útoky chladnou ocelí značně devastacních účinků.

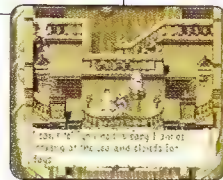
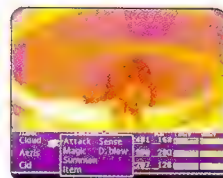


Cecilia Lynne Adelhyde

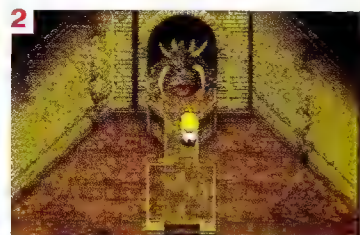
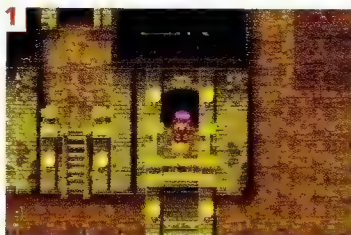
Dcera vládce Adelhyde má schopnost rozmlouvat se slábnoucími duchy Strážců. V Curanském opatství byla trénována v magickém umění. Díky svým schopnostem je těžkým protivníkem, ale když kouzla dojdou, je najednou tou nejzranitelnější a nejslabší součástí týmu.

v pohodě a že si obyvatelé Filgaie mohou znovu začít vyšlapávat svou cestu do pohodlí moderní civilizace, když se šéf špatných hochů Demon Overlord rozhodl, že je na čase udělat po vzoru Johna Travolty comeback. A kolem nebyl nikdo, kdo by ho přesvědčil, aby seděl dál na zadku - kdysi mocní Guardiani, kteří ho drželi v zajetí, zeslábli časem natolik, že by je přepřali i ti nejslabší vězni z táboru nucených prací. Takže je jako vždycky veškerá naděje lidstva upřená ke třem hrdinům - a těmi jste vy, vy a vy.

Každý z hrdinů začíná sólo (a během hry ještě několikrát sólo bude) a teprve po čase se setkávají a utvoří skupinu. Hráč se už může sám rozhodnout, kdo bude týmový kápo a kdo bude jednat s okolím. Není to jen efektní parádička, každá z postav má nejen různé bojové dispozice, ale i rozdílné technické pomůcky. Dobrodruh Jack Van Burace má létající krysu Hanpana, Rudy Rough

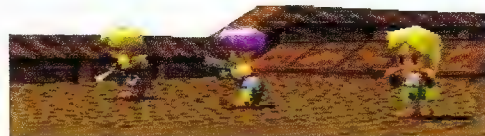
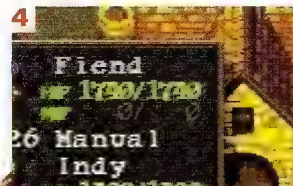
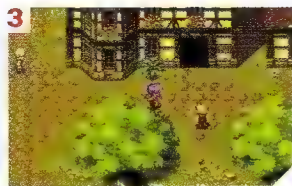
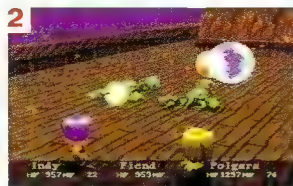


SVĚT, KTERÝ NABÍZÍ, SICE VYPADÁ MÍRUMILOVNĚ JAKO SPÍCÍ BATOLE, ALE POD MASKOU KLIDU V NĚM BOUŘÍ VĚTŠÍ VÁŠNĚ NEŽ VE WRESTLINGOVÉM RINGU.



[1] Tlačítka a mačkátká, toť obvyklá výbava průměrného dungeonu. [2] Stejně tak většina dungeonů jsou obohacena přítomností velkého ošklivého bossa.

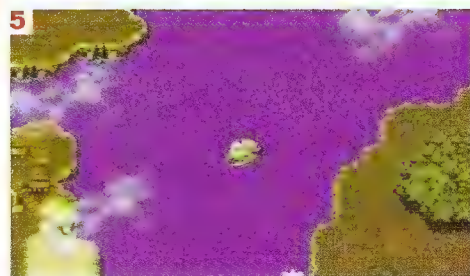
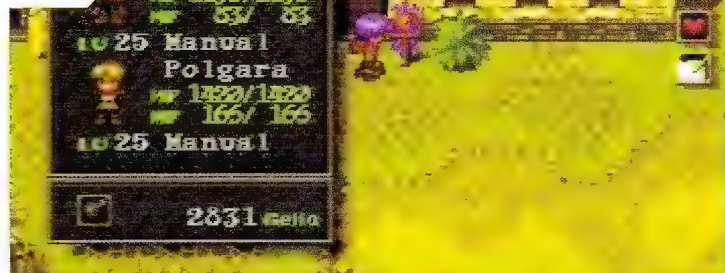
[1-2] Ani na širém oceánu nejste bezpečni. Mořské hlubiny skrývají spoustu silně nekomarádských příšer. [3] Jediná místa, kde se nemusíte stále ohlížet přes rameno, jsou města. Tady se můžete vyspat, nakoupit zbraně, kouzla a pokecat si s burany. [4] Přehlednost tabulek až dohání k slzám - kromě ohlášení, kolik vám schází bodů do postupu na vyšší level, vám hra hlásí i o kolik vám každá zbraň či oblek vylepší schopnosti. [5] Nic pro otrocky mořské nemoci. Někam se prostě bez lodí nedostanete. [6-8] „Odsud se dostanete jen přes mou mrtvolu.“ Sám sis o to řekd.



Knight má v zásobě nepřeberné množství klasických kulatých bomb a princezna Cecilia Lynne Adelhyde umí zacouvat s časem a hodit pokec se zvířaty - což jsou všechno věci, které se při záchráně světa můžou hodit.

Než se ovšem pustíte do vymáčkutí bedaru zla z tváře vesmíru, několik faktických informací ke hře. Na *Wild ARMs* se, jak je to u japonských věcí běžné, díváte svrchu. Veškeré postavy jsou zastoupeny jednou figurkou, která pobíhá po zmenšených maketách kontinentů, díky čemuž není problémem přeběhnout obrovské území během pár vteřin, a člověk nemusí trpět při dlouhém nezáživném putování, kterým se snaží zrealistitit své RPGčka američtí výrobci her. V okamžiku, kdy se na vás vyřítí nepřítel, se hra přepne do 3D bočního pohledu a nastává kolová řezanice, v níž se můžete rozhodnout, zda protivníky pošlete nasávat vůni kořenů kytce pomocí podomácku vytvořené magie, hrubou silou vašeho meče či naleštěných kulek vražených do střelné zbraně (kombinace magie a moderní techniky ostatně patří k jednomu z nejzábavnějších mangáckých vynálezů). Příšery, které usilují o vaše bezživotí, jsou náležitě bizarní (někdy člověk neví, jestli se má smát nebo utíkat) a stejně podivné jsou i jejich schopnosti.

Jako u většiny japonských her je zjevování nepřátel limitováno časem - cca jednou za půl minutu na vás počítač vyvalí nějakého protivníka, což sice za chvíli začne lézt na nervy (zvláště pokud jste někde zakyslí), ale na druhou stranu máte za jejich zabití body na postup do vyšší úrovně a prachy. Aby to nebyla taková nuda, přihodili tvůrci i čistě akční pasáže, kde se musí uhýbat před jedovatými jezírky a špičatými kůly a podobnými agresivními svinstvím. Na své cestě za záchranou světa se postupně dostáváte dál a dál a objevujete nová města, nové světdíly, nové, větší a tvr-



dší nepřátele a odkrýváte víc a víc z epického příběhu.

Ještě jedna dobrá rada na závěr: Zapomeňte na *Final Fantasy VII*. Přestože *Wild ARMs* mají podobný bojový systém a podobnou kulatou dětskou grafiku (narozdíl od *Final Fantasy* tu ale citelně chybí animace), nedosahuje tato hra kvality nejen *FF VII*, ale i akčnější zaměřené *Alundry*. Ale když ji na chvíli přestanete srovnávat s úspěšnějšími konkurenty, zjistíte, že i *Wild ARMs* má něco do sebe a něco do vás.

Jiří Pavlovský



Alternativy...

| | |
|--------------------------|-------|
| <i>Final Fantasy VII</i> | 10/10 |
| <i>Wild ARMs</i> | 8/10 |
| <i>Alundra</i> | 9/10 |

JAKO U VĚTŠINY JAPONSKÝCH HER JE ZJEVOVÁNÍ NEPŘÁTEL LIMITOVÁNO ČASEM - CCA JEDNOU ZA PŮLMINUTU NA VÁS POČÍTAČ VYVALÍ NĚJAKÉHO PROTVNÍKA.

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Pěkně detailní a akčně snímané 3D souboje. 8

■ HRATELNOST:

Hafo záhad, soubojů a dokonce to má i příběh. 8

■ ŽIVOTNOST:

Je to velký svět a velká hra. 9

Jedna ze zásadních RPGček na PlayStationu. Není sice tak dynamická jako *Alundra*, ani tak velkolepá jako *Final Fantasy VII*, ale má od každé z nich něco.

9

Z DESETI

■ VÝROBCE: Taito ■ DISTRIBUTOR: THQ
 ■ DATUM VYDÁNÍ: září ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné
 ■ STYL: střílečka



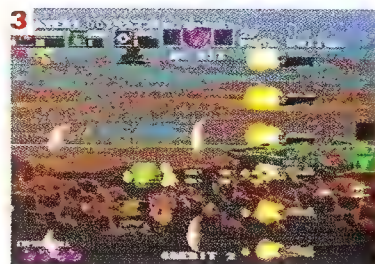
PlayTest

G-Darius

Zatímco se všichni dožadujeme svobody reálného světa, je někdy příjemné vrátit se k základům a vklouznout do pohodlné říše 2D skrolovacích stříleček. Někdy...



[1] Obrazovka se čas od času uprostřed rozdělí a dává vám příležitost zvolit si postup. [2] Jeden příklad toho, jak se ve hře plýtvá nepřáteli. [3] Můžete sestřelovat nepřátelské střely.



Většina akčních filmů má fraškovitý scénář, kdy je například muž jdoucí pěšky sražen autem. Přirozeně se nachytáte, jak křičíte „Uhní stranou ty moulo!“ Neschopnost úkroků je, a správně by měl být, nedostatek. Ale nikoliv ve skrolovacích střílečkách. Milujeme je, hltáme je a když se dostane do nabídky hra jako *G-Darius*, vyletí všechny naše myšlenky na bohem dané právo na úkroky oknem, a už se těšíme na tři příjemné hodiny nerušené ničím jiným než nahoru, dolů, dopředu, dozadu.

G-Darius má dva základní problémy, z nichž první našteje jak videoherní retrofily, tak ty, kteří myslí progresivně. Grafika je koktejlem starých a nových nápadů, při kterém lezou oči z důlků. Do této věrné dvou-rozměrné střílečky byly nacpány 3D polygonové efekty. Když nepřátelské lodí poprvé vyletí z obrazovky, je všechno OK. Ale když se propadnou do plochého plánu, na kterém se hra hraje, zůstává vám rozum stát. Celkovým efektem není ani moderní hra, ani upřímný pokus o dosažení toho starého pocitu.

Druhý problém je závažnější. Celkově je hra docela výstižně rozdělena, 15 obrovských úrovní je uspořádáno do pavouka, který nabízí možnost různých cest. Ale struktura jednotlivých úrovní už není tak dokonalá. Čeká tu na vás několik nepříjemných překvapení - nepočítaje v to upřímně starostlivé bossy. Designéři se bohužel spokojili s tím, že obtížnost úrovní zvyšují pouze posiláním více a více skoro

nepřekonatelných previtů na vaši raketku. Smrt je tu v některých případech nevyhnutelná součást hry.

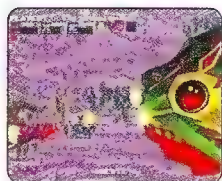
I přes to všechno fanoušci klasických stříleček (PSM ani náhodou nevyjímaje) mohou být ujištěni, že je tu dost zajímavého, co ospravedlňuje vážný zájem. Protože každá hra sestává pouze z pěti úrovní (což je délka jedné pavoučí nohy), není opakování a rostoucí stereotyp tak zhoubný, jak bývá obvyklé. A také nemůžeme zapomenout na některé doteky génia - například systém zbraní obsahuje Capture Spheres (lapací pole). Když vystřelíte na nepřipraveného nepřítele, můžete jej vléci za sebou a vtáhnout do lodí, a získat tak více energie na střelení. Malá potvora bude například fungovat jako power up pro lasery a o trochu větší se přetransformuje do posilovače štítů.

Nikdo z nás nepohrdne trochou dobré staromódní skrolovací střílečky. Chytré kousky a tradiční hratelnost fungují v *G-Darius* docela dobře. Ale pozor, není to stejná třída jako klasická *R-Types*.

Andy Dyer

Alternativy...

| | |
|------------------|------|
| <i>R-Types</i> | 8/10 |
| <i>G-Darius</i> | 7/10 |
| <i>Ray Storm</i> | 8/10 |



[1] To není zrovna táborový ohýnek. [2] Pro doplnění energie používejte lapací pole.

VERDIKT

■ GRAFIKA: Podivná směs chytrých efektů a nedomyšleností. 6
 ■ HRATELNOST: Skvělá i když pěkně tvrdá a občas překvapivá. 7
 ■ ŽIVOTNOST: 15 dlouhých úrovní a osm obtížností. 7

Najdete tu dobrou náročnou hratelnost, ale nadměrné množství nepřátelského rojení ji jaksi kazí. Zábavná pecka ze staré školy, ale *R-Types* to není.

PlayStation
Magazin 57

7
Z DESETI



(1) Detailní pozadí jasně ukazuje, jaká péče a pozornost byla věnovaná vytváření této hry. **(2-3)** Hlavní zbraň vašeho výběru je Rig. Chyťte si nepřítele a směrovými tlačítky s ním házejte ze strany na stranu dokud neexploduje. Paráda.

Wild 9

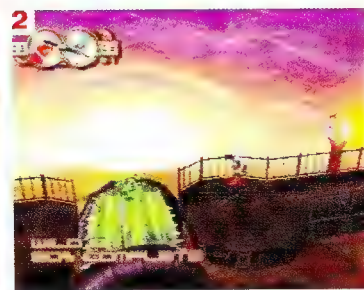
Možná vám název připadá podivný. Ale není. Ve vašem týmu je totiž, abyste věděli, devět členů, a ti jsou, jak jinak, zběsilí.

Bizární. Slovo, při kterém je společně s „šílené“ a „úchylné“ třeba opatrnosti. Pokud něco je doopravdy bizární, pak to není žádný problém (aby bylo jasno, jako příklad lze uvést Monty Python). Problém může nastat, když se někdo snaží udělat něco bizarního za každou cenu. Pak je to většinou na blití.

Aby bylo jasno, i zde si uvedeme jeden příklad: *Wild 9*. V té hře je spousta dobrého (k tomu se brzy dostaneme), ale je bizární, protože to moc chce, což je velmi špatné. Příběh z budoucnosti vypráví o vojákovi Wexu Majorovi a jeho pokusech najít jeho osm vojen-
ských kámošů, kteří byli uneseni zlým Karnem. *Wild 9* má zápletku ve futuristickém stylu. Obsahuje záměrně komické postavičky, jako je ohavný človíček B'Angus. K tomu lze říci jen, že tvůrci hry by se měli naučit přenechávat humor profesionálům a soustředit se na programování.

Wild 9 naopak musíte obdivovat pro očividnou oddanost výtvarného týmu tomuto projektu. Hra je plná momentů, které, i když se všem nebudou líbit, dokazují, že se upřímně snažili.

Před námi je tedy plošinová hra podivného playstationového podžánru, který okamžitě poznáte, pokud jste viděli *Pandemonium*. Je to rádobý 3D, s humorným přístupem, který se vzdává volného pobíhání Lary a jí příbuzných ve prospěch předem stanovených cest a rafinovanějších animačních efektů. Ve *Wild 9* se



(1) Další způsob využití Rigu je zdvihnout vaše nepřítele, přenést je do řekněme drtičky a... **(2)** ...pusťte je tam. Škodolibé pochichtávání je povinné.

také objevuje extrémní násilí v nepříjemné, i když kreslené podobě, které jak Shiny jistě počítá, zaujme zlé mladistvé pubertáky. Je to bohužel tak.

Jak kolem poskakujete se svou hlavní zbraní („Rig“ je druh elektromagnetického antigravitačního vynálezu, který slouží jako metač blesků), můžete nabírat některé své nepřítele, uvolňovat si tak postup a dělat s nimi nehezké věci. I když je budete jen držet na

VE WILD 9 SE TAKÉ OBJEVUJE EXTRÉMNÍ NÁSILÍ V NEPŘÍJEMNÉ I KDYŽ KRESLENÉ PODOBĚ, KTERÉ JAK SHINY JISTĚ POČÍTÁ, ZAUJME ZLÉ MLADISTVÉ PUBERTÁKY.

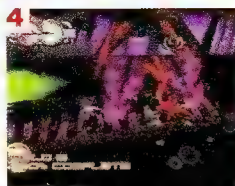
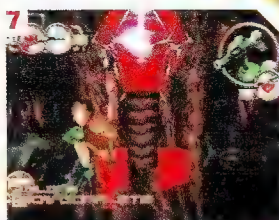




■ VÝROBCE: Shiny Entertainment ■ DISTRIBUTOR: Interplay
 ■ DATUM VYDÁNÍ: září ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: 11+
 ■ STYL: plošinovka



(1-2) V některých úrovních padáte podivnými dírami. A nezahlédnete ani bílého králíka. (3) Stejně jako v *Pandemonium*, jsou sjízdné vzdušné proudy nedílnou zábavou plošinovkové hratelnosti. (4-7) Nejhoršími součástmi hry jsou úrovně s létajícím kolem, které, kromě bezvadné animace vašeho pádu, působí velice hloupě.

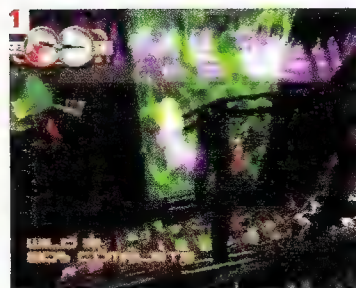


paprsku, budou se svíjet a křičet, ale opravdová „zába-va“ přijde, když jimi nakrmíte kombajn na obilí, který vám zatarasí cestu, a budete se dívat, jak se mění v zelené bláto. Nebo je nasypete do jámy, takže je můžete používat jako stupátka, zatímco sebou mlátí a vyjí. Nebo je hodíte do stropních větráků a budete koukat, jak je lopatky krájejí. A tak dál.

Bohužel, i když je tohle z hlediska principu hry skvělé, ostatní aspekty už nejsou tak přesvědčivé. Úrovně naplněné zábavnými momenty jsou poněkud krátké a některé nástrahy, které vám vezmou život, jsou až příliš neočekávané. To nutilo designéry k tomu, aby zavedli příliš časté body uzdravení (kde se vzpamatujete ze smrti). A pak v každé třetí úrovni nebo tak nějak najdete minihru, ve které si pole-ťujete na okřídleném kole (à la Hvězdné války) a honíte nepřátele. Tyto úrovně jsou příšerně chudé a vy se máte prostě jen vyhýbat překážkám a případně vystřelit raketu. Nepotřebujete tu žádné dovednosti a grafika je zde navíc naprosto nezajíma-

Alternativy...

| | |
|--------------------------|------|
| <i>Crash Bandicoot</i> | 9/10 |
| <i>Crash Bandicoot 2</i> | 8/10 |
| <i>Pandemonium</i> | 9/10 |
| <i>Pandemonium 2</i> | 8/10 |
| <i>Wild 9</i> | 7/10 |
| <i>Klonoa</i> | 7/10 |
| <i>CastleVania</i> | 7/10 |



(1) Vyhazování věcí do vzduchu je hlavním prvkem zábavy. (2) Rig také můžete použít k tomu, abyste se dostali z ošemetných míst, jako je toto.

LEGRACE ZAČÍNÁ, KDYŽ NAPLNÍTE POTVORAMI DRTIČKU A DÍVÁTE SE, JAK SE Z NICH STÁVÁ ZELENÉ BLÁTO. NEBO JE NASYPETE DO JÁMY, TAKŽE JE MŮŽETE POUŽÍVAT JAKO STUPÁTKA.

vá. *Wild 9* je pěkná míchanice: místy velice dobrá (neměli jsme ani čas se dostat k ostatním osmi členům vaší party, kteří se občas objeví a pomůžou), ale jinde velmi nudná. Některé nápady jsou velice originální a některé velice staré a vyčpělé. Obsahuje skvělé násilnické i patetické a humorné scény. Krátce řečeno je dobrá i blbá zároveň. Měli byste si ji koupit? No, zařadili bychom ji na poslední místo vašeho seznamu a pořídte si ji, až vás ostatní věci omrzí. Což, vezmeme-li v úvahu nastávající vánoční festival her, nebude zrovna brzy.

Steve Faragher



VERDIKT

■ GRAFKA: Karikurní a místy se objevující hloupé chyby. 6
 ■ HRATELNOST: Je dobrá. Je špatná. Ale většinou ujde. 7
 ■ ŽIVOTNOST: Na *Pandemonium* nemá. 7

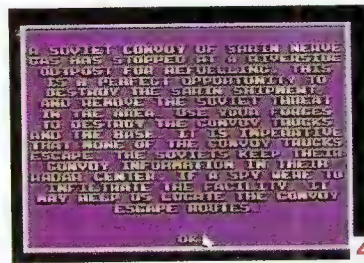
PlayStation
Magazin

Když se původně diskutovalo o *Wild 9*, vypa-
dalo to na převratný počín. Dnes je to jen
další plošinovka, která se ani nevyrovná svým
předchůdkyním.

7
Z DESETI



[1] Základy rozhraní a způsob hry bude znát každý, kdo hrál první C&C nebo Red Alert.
[2] Stejně jako dřív si můžete vyvolat průhledné menu.
[3] Bojové mapy vám umožňují vybrat pořadí pro jednotlivé mise.
[4] Mnohé z úrovní *Retaliation* jsou velice složité, a proto byly doplněny podrobnými instrukcemi.



C&C Red Alert Retaliation

Nezastavitelná obluda, kterou je *Command & Conquer* se valí dál.
 Ale není už čas na něco trochu jiného?

Když Virgin poprvé oznámili úmysl, že se chystají vydat svůj PC hit, hru *Command & Conquer* pro PlayStation, setkala se zpráva s pěknou dávkou skepse. Nakonec klíčová síla kouzelné skříňky od Sony se projevuje v jejích působivých 3D grafických procesorech. Otázka tedy zněla, zda bude strategická hra založená na spritech na tomto stroji fungovat a zda budou o ni mít vlastně majitelé PlayStation zájem?

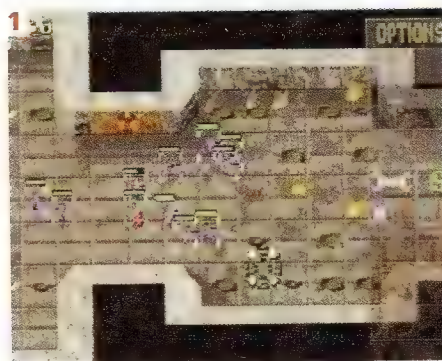
Naštěstí pro Virgin a tvůrce hry Westwood Studios byla odpověď na obě otázky ano. I když není joypad ideálním ovladačem pro strategii v reálném čase - pokud to nevíte, hra byla uzpůsobena, aby se hrála myší - konverze pro PlayStation i tak dokázala vystihnout potřebnou hratelnost a zábavnost *Command & Conquer*, a díky tomu se prodávala po kamionech.

Stalo se tak nevyhnutelné, že si všechna pokračování hry nachází cestu na černé playstationové disky. Nejdříve se objevil *Red Alert*. I když ještě pořád trochu trpí nízkým rozlišením playstationového displeje a tím, že náš miláček

nemá klávesnici (což znamenalo, že množství jemnějších příkazů PC originálu přišlo vniveč), *Red Alert* byl skutečným krokem vpřed. Zlepšilo se joypadové ovládání, a co je ještě důležitější, byla přidána možnost ovládání playstationovou myší.

Nyní vychází třetí hra řady *Command & Conquer* pro PlayStation, a to poněkud těžkopádný *Command & Conquer Red Alert: Retaliation*, který v podstatě zahrnuje dva data disky pro PC verzi *Red Alertu - Counterstrike* a *The Aftermath*. *Retaliation* se odehrává ve stejném histo-

STEJNĚ JAKO DŘÍVE PŘESUNUJETE
 ROZMANITÉ VOJENSKÉ JEDNOTKY
 A VOZIDLA, KTERÉ PAK POUŽÍVÁTE
 K VYHLAZOVÁNÍ NEPŘÍTELE.



[1-2] *Retaliation* obsahuje některé úrovně, v nichž musíte prozkoumávat nepřátelské základny zevnitř a s omezeným počtem oddílů.

C&C Red Alert Retaliation

[1] Některé nové zesílené jednotky mají k dispozici Tesla tanky - ačkoliv mají obranu nevalné úrovně, pyšní se velkým dosahem a ničivou silou. [2] Zvědové jsou nejlepší jednotka na špionáž. [3] Taktika také zůstává stejná - prostě posílejte na nepřítele co největší oddíly. [4] Jsou zahrnuty mise od obtížných po extrémně náročné.



RETALIATION POKRAČUJE V PŘÍBĚHU O NIČIVÉ VÁLCE MEZI STALINSKOU SOVĚTSKOU ŘÍŠÍ A EVROPSKÝMI SPOJENCI.

a používá přesně stejný herní algoritmus. Stejně jako dříve vidíte bitevní pole ze svrchního pohledu a používáte myš nebo joypad ke stavění budov, sbírání nerostného bohatství a přesunům rozmanitých vojenských jednotek a vozidel, které pak slouží k vyhlazení nepřítele. Rozdíly spočívají v novém válečném systému, doplnění několika super jednotek (důsledek vojenského výzkumu) a misí samotných.

Nový bojový systém rozděluje boj na čtyři dějiště na každé straně. Na začátku hry máte na každé straně přístup pouze k jednomu. Úspěšné zakončení misí zvyšuje vaši šarži, což vám na oplátku umožňuje přístup k ostatním třem dějištím na každé straně. Dokončíte všechny mise na jedné straně a budete odměněni animovaným filmem.

Nové jednotky zahrnují takové vymoženosti jako Chronotank (spojenecké vozidlo, které může teleportovat v okolí bojiště), sovětský Tesla tank (střílí blesky dlouhého dosahu) a Demolition Truck (doveze jadernou bombu na určené místo a vyhodí všechno do vzduchu). Všechny tyto jednotky najdete na hraní sedm nových hraček a kolem nich se točí mnohé nové mise.

Jak jste asi očekávali, mise samotné se liší obtížností, a i když je bojový systém uspořádaný tak, aby se obtížné úrovně objevily až na pozdějších bojištích, chybí tu úvodní jednoduché úrovně z předchozích dílů hry, takže ti, kteří je nehráli, budou mít těžký začátek.

Retaliation není špatná hra, ale také to není nic nového. Westwood Studios sestavili hezký balíček z řady Command & Conquer, ale je jen otázka času, kdy nabídnou hráčům něco nového. Retaliation bohužel očekávání nesplnila.

Andy Butcher

Alternativy...

| | |
|---------------------------|------|
| Command & Conquer | 8/10 |
| C&C Red Alert | 8/10 |
| Warcraft 2 | 8/10 |
| C&C Red Alert Retaliation | 7/10 |

rickém prostředí jako Red Alert a pokračuje v příběhu ničivé války mezi stalinskou Sovětskou říší a Evropskými spojenci. Obě strany pokračovaly ve vývoji nových a ještě silnějších ničivých zbraní, které hrozily zvrácením průběhu války. Jako vojenský vůdce jedné ze stran máte za úkol převzít velení nad silami do vlastních rukou a pěkně nepřítele proplesknout.

Co to znamená v realu? Je to dvoucédéčkový balíček, v němž je obsaženo 34 nových misí pro jednoho hráče spojených do souboru v nový válečný příběh. Dostanete také více než 100 nových bojových map, které můžete hrát jako jednotlivé bitvy proti počítačem řízenému protivníkovi nebo proti kamarádovi přes spojovací kabel. Během hry je Retaliation téměř identická s Red Alert - jde vlastně spíše o soubor nových misí, než o novou hru,



[1] Musíte myslet na obranu přístupových cest. [2] Konstrukce nových budov a jednotek je velmi jednoduchá věc, zvláště pokud vlastníte myš.

VERDIKT

■ GRAFIKA:

■ HRATELNOST:

■ ŽIVOTNOST:

Efektivní, ale k dokonalosti má ještě daleko... 7

Obtížná a náročná, ale nic nového. 7

34 misí plus nekonečné bitvy. 9

Fanouškové Red Alertu, kteří touží po dalších misích a větší náročnosti se po ní vrhnou, ale ti, kdo hledali něco nového, budou zklamaní.

PlayStation
Magazín

7
Z DESETI

Ninja: Shadow of Darkness

Kick, punch, block. To je refrén známý všem, kdo si tykají s panem Cibulí.

Ale docela sedí i na nejnovější akční adventuru od Core Design.



(1) Tvůrci hry zařadili spoustu sekvencí, kde se spíš díváte než účastníte. Tady se setkáváte s ohromným drakem... (2) ...a teď vás zabíjí. (3) Některé z grafik jsou nepopíratelně nádherné. (4) A opět další přerostlá zahýječská obluda.



Arkádová bojová adventura s perspektivou třetí osoby *Ninja: Shadow of Darkness* obsahuje tolik nepřátel, že se po nich ani nestačíte ohánět svou tyčí. Pokud jste obeznámeni s jinou akční adventurou odehrávající se ve viktoriánském Londýně, *Nightmare Creatures* od Kalisto, budete se v orientální psině od Core Designe cítit jako doma, jelikož je zásadě stejného druhu. Vy se coby ninja potulujete trojdimenzionálními úrovněmi a likvidujete všechny a všechno, co vám náhodou zkříží cestu, a odnášíte si kořist, na kterou kápnete. Váš úkol?

No, budme zcela upřímní. Oblečení do fialového mundúru si rozhodně nebudete muset namáhat „malé šedé buňky“. Stačí neustále zabíjet, neustále sbírat a být neustále v pohybu. Je tu několik hlavolamů, ale pokud umíte počítat do pěti, určitě se moc nezapotíte.

S první vlnou záporňáků se setkáte v lesním háji. V tomto sektoru se ocitnete na jakémsi trávníku a zvykáte si na nemotorné ovládání. Najdete tlačítka pro kopání a mlácení a když tlučnete na trojúhelník, velkoryse se objeví pár nožů. Pěkná podívaná.

S noži musíte být přesní a s nožním kombem nandáte potvorám pěkných pár kopanců. Cestou můžete krást poklady

v bednách roztroušených bohatě po krajině, které obsahují mince (především), klíče (sem tam), zbraně a různé další užitečné pomůcky. Chvilí co chvilí vám některá mizerná bedna uštědří nepřijemný šok, ale neexistuje způsob, jak rozpoznat ty zákeřné.

Abyste se dostali dál, budete rozhodně potřebovat rozšířit svůj arzenál. Když se vaší malíčkostí zabývá pět bojechtivých duší, nestačí si jen prokopat, promlátit a prokrájet cestu z potíží. Svoji sílu si můžete rozšířit zbraněmi uloženými v bednách a úder do jednoho z postranních tlačítek vyvolává

**NĚKDY JE UMĚLÁ INTELIGENCE
TAKŘÍKAJÍC KOMEDIÁLNÍ, POZORUJETE
MOHUTNÉ BOJOVNÍKY, JAK POBÍHAJÍ
KOLEM JAKO VYLÍZANCI.**





VÝROBCE:

Core Design

DISTRIBUTOR:

Eidos

DATUM VYDÁNÍ:

září

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

11+

STYL:

3D bojová adventura

[1] „Na první křižovatce doprava a pak mě vyhodí hned u pošty.“

[2] Jedna z pozdějších úrovní vám nabízí možnost neobvyklých způsobů dopravy. [3] Ustupte zpět a oni vás možná nechají na pokoji. Asi ano. [4] Další sekvence - smrt právě zazvonila na zvonek vašich dveří. [5] Zajímavé stvoření. [6] Nůž v letu.

[1] „Na první křižovatce doprava a pak mě vyhodí hned u pošty.“

[2] Jedna z pozdějších úrovní vám nabízí možnost neobvyklých způsobů dopravy. [3] Ustupte zpět a oni vás možná nechají na pokoji. Asi ano. [4] Další sekvence - smrt právě zazvonila na zvonek vašich dveří. [5] Zajímavé stvoření. [6] Nůž v letu.

[3] Ustupte zpět a oni vás možná nechají na pokoji. Asi ano. [4] Další sekvence - smrt právě zazvonila na zvonek vašich dveří. [5] Zajímavé stvoření. [6] Nůž v letu.

[5] Zajímavé stvoření. [6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

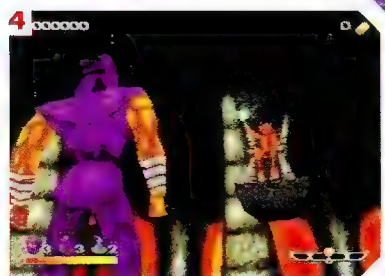
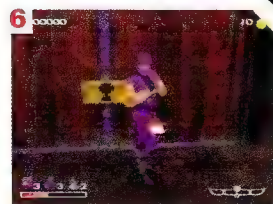
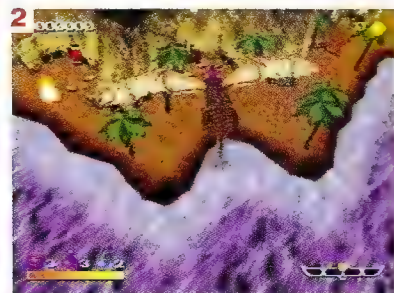
[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.

[6] Nůž v letu.



úžasnou útočnou sílu, která způsobí, že ti, kteří se octnou v její blízkosti, ztratí okamžitě chuť k životu. V některých oblastech můžete házet nože na potvory z bezpečné vzdálenosti, přičemž ony vás nemohou zasáhnout - ale pak často zmeškáte užitečnosti, které se jen na chvíli objeví, zrovna když někoho posíláte na onen svět. Stejně se občas držíte zpátky a užíváte si bezstarostného života - na co asi programátoři mysleli? Někdy je umělá inteligence takříkajíc komediální, pozorujete mohutné bojovníky, jak pobíhají kolem jako nějaký vylizanci a jsou neschopní dosáhnout potřebného jeden a půl metru k tomu, aby vás mohli napíchnout na čepel.

Je tu spousta úrovní, se kterými se musíte vypořádat a jež vám nabízejí rozmanité úkoly ve stylu Indiana Jonese, mezi kterými nechybí pohyblivé plošiny a nepřijemné vyčínající hroty - a jsou tu také koncoví bossové, kteří jsou z vás vzteky bez sebe. Designéři hru promyšleně rozdělili na několik kratších úrovní, aby se častěji mohlo měnit tempo hry. Nicméně při *Ninji* máte nepřijemný pocit, že už jste tu někdy byli. Ano, je ve 3D a proto se liší od 2D rozsekávacích starých časů. Ale když už jsme u dimenzí, *Ninja* vypadá, když dojde na hratelnost, spíš jednorozměrně. Opravdu, selekce armád přišer na tuhé a polotuhé se velmi brzy stává nudnou záležitostí. Designéři možná měli

DESIGNÉŘI HRY MOŽNÁ MĚLI PŘIDAT DVĚ DIVOKÉ ŠIKOVNÉ ORIENTÁLNÍ ŠKOLAČKY VE STYLU FILMŮ JAMESE BONDA.

přidat dvě divoké orientální školačky (jako v *Jamesu Bondovi*), byla by to alespoň trochu změna.

Po technické stránce se v *Shadow of Darkness* neobjevilo nic, co by přivodilo hlasité vzdechy kolemjdoucích. Kamera někdy špatně zabírá dění za zdmi, přenos soubojů mohl být maličko přesnější. Ale buďme fér: docela příjemné prostředí, hlavní hrdina je pěkně animovaný a pozadí je dobře udělané.

Ninja bohužel vypadá jako neznámý přístroj, který čeká na dobré uplatnění. Stejně jako mnoho dalších arkádových adventur se rozpadá na dvě nesourodé části... Bojové manévry nejsou dost dobré, aby upoutaly zájem bojovníků a když hledáte adventuru, zjistíte, že jste na špatné adrese.

Steve Bradley



Alternativy...

| | |
|----------------------------------|------|
| <i>Deathtrap Dungeon</i> | 8/10 |
| <i>Project Overkill</i> | 7/10 |
| <i>Batman & Robin</i> | 8/10 |
| <i>Nightmare Creatures</i> | 8/10 |
| <i>Ninja: Shadow of Darkness</i> | 5/10 |

VERDIKT

GRAFIKA:

Pěkné prostředí, slušná animace. 7

HRATELNOST:

Zklamání. Moc usedlá a sem tam chyby. 5

ŽIVOTNOST:

Dlouhá hra, pokud vytrváte. 6

Ninja má smysl, ale je těžkopádná a vypadá příliš zmateně. V žádném případě to není pohroma, ale zkušenější hráči se od ní odvrátí pravděpodobně dříve než později.

6
Z DESETI

PlayStation
Magazín



A person in a costume with 'ULTIMAGA VICTORY' text on the chest, standing in a dark, industrial setting.



[2] Zřůdly jsou zvěř, která vám s potěšením rozerve kusy těla na hadry.



VÝROBCE:

Midway

DISTRIBUTOR:

GT

DATUM VYDÁNÍ:

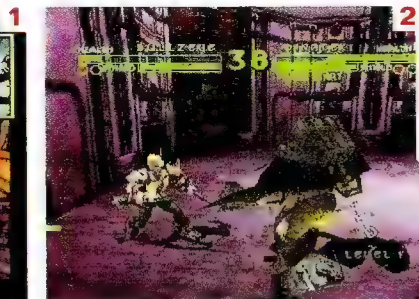
září

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

15+

STYL:

bojovka



[1] Bojové arény se rozdělují na tři skupiny: jednoduchou, střední a obtížnou, přičemž v poslední jmenované se objevují i zrádné pasti. **[2-4]** Zdegenerovaní bojovníci disponují množstvím schopností. Klíčovou je létání, při kterém ze vzduchu útočí. Právý mistr musí útoky ze vzduchu zvládat na výbornou.



„terra firma“ a jiný nad ní, to je velice chytrý nápad. Navíc provedení tohoto nápadu je značně intuitivní, a tak není příliš těžké přijít na to, které chvaty jsou lepší pro kterou situaci.

To jsou *Bio Freaks* v kostce. A málem bych zapomněl, pocho-pitelně také můžete lidem trhat údy. Stačí protivníka několikrát zasáhnout do stejné části těla dobře mířeným projektilem, a vytryskne krev (obvykle v průběhu krvácení potřísní celou obrazovku). Když pak budete ve střelení pokračovat, jejich ruce a nohy odlétnou pryč od těla. Nicméně, a na to asi nebudete připraveni, ztráta údů zas tolik neznamená. Přežití závisí na zásobě energie a protivník se po vás může sápat i bez rukou a nohou.

Bio Freaks není žádný nový *Tekken*. Postrádá tekkenovskou taktickou inteligenci, nebo vlastně jakoukoliv inteligenci vůbec. Rozhodně to není hra, která by vás dokázala držet nějak dlouho - to, že můžete zábavným způsobem protivníka roztrhat na kusy, vám rozhodně nenahradí skvěle zpracovanou křivku, po níž v *Tekkenu* dospíváte k mistrovství. Poté, co bylo toto řečeno, by bylo neřít srovnávat hru s bombou od Namca. *Bio Freaks* je totiž něco úplně jiného. Je to vlastně taková ukázka, jak k bojovkám přistupují ame-

NICMÉNĚ, A NA TO ASI NEBUDETE PŘIPRAVENI, ZTRÁTA ÚDŮ ZASE AŽ TOLIK NEZNAMENÁ. NA SVĚTĚ JSOU HORŠÍ VĚCI.

ričtí producenti. Méně myšlení ve hře a mnohem více krve. Naštěstí je toto formula, která dělá pravé divy, možná proto, že je spíše zábavná, než aby si vás opravdu dokázala získat.

Není to tedy žádná klasika, ale zasmějte se. A to hodně. Ještě ale jedno varování - *Bio Freaks* se vyznačují přišernými prodávami při nahrávání, což znamená, že než se budete moci pustit s chutí do trhání hlav, dost se načkáte. A to je docela škoda....

Tim Weaver



[1] Pokud zrovna někde nepoletujete, tak to vypadá jako docela tradiční bojovka. **[2]** Zjevná inspirace stylem Střiherukého Edwarda.



Alternativy...

| | |
|---------------------------------|-------|
| <i>Tekken 3</i> | 10/10 |
| <i>Bushido Blade</i> | 8/10 |
| <i>Bloody Roar</i> | 8/10 |
| <i>Battle Arena Toshinden 3</i> | 7/10 |
| <i>Bio Freaks</i> | 7/10 |

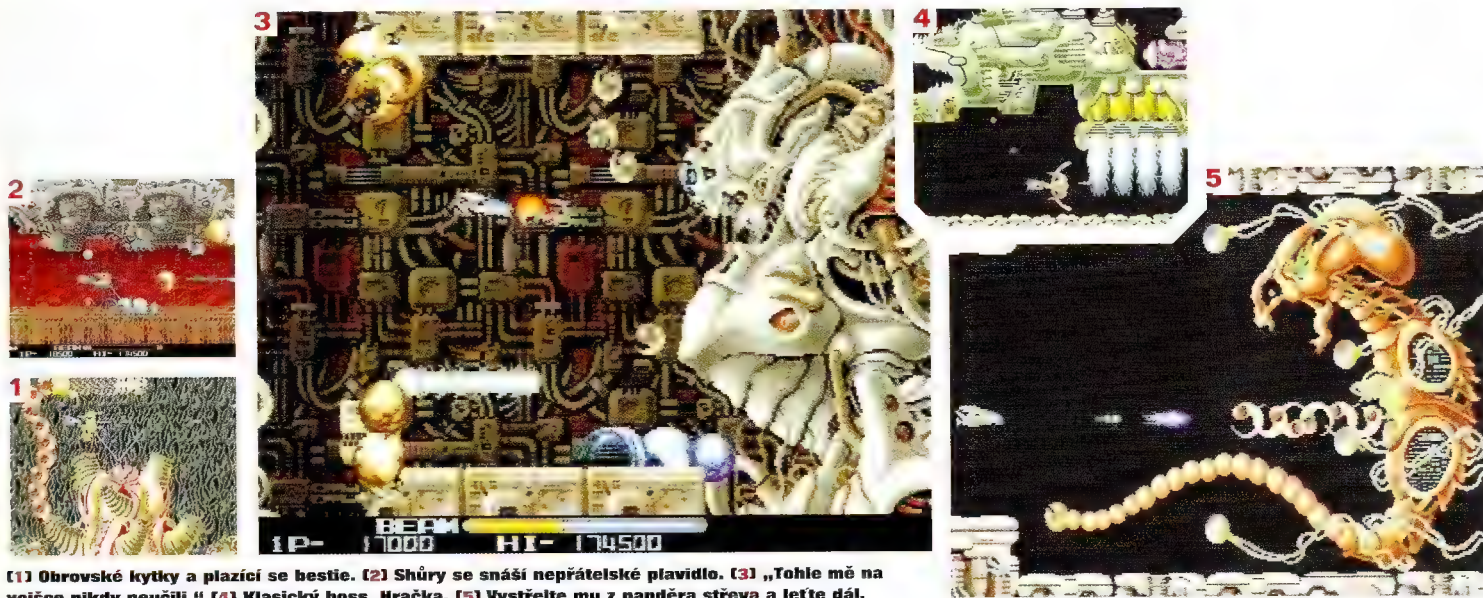
VERDIKT

- GRAFIKA: Dobře zvládnuté polygonové postavy a působivá animace. **8**
- HRATELNOST: Jednoduchá, ale je to zábava se zajímavými chvaty. **8**
- ŽIVOTNOST: Hra nemá dostatečnou hloubku, ale i tak vás uspokojí. **6**

Tato hra se jen těžko zařazuje. Není to klasická bojovka a dost se u ní zasmějete. Užijete si i pořádně krve. Zkrátka velice dobrá zábava.

7
Z DESETI

PlayStation
Magazín

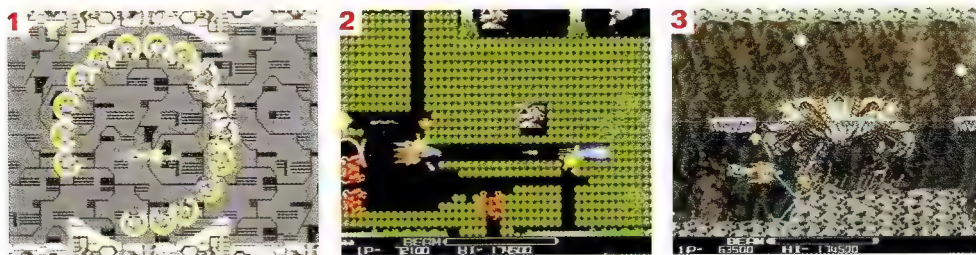


[1] Obrovské kytky a plazící se bestie. [2] Shůry se snaží nepřátelské plavidlo. [3] „Tohle mě na vejšce nikdy neučili.“ [4] Klasický boss. Hračka. [5] Vystřelte mu z panděra střeva a leťte dál.

R-Types



Diadora Benátky. Vítr nadzdvihuje ženám sukně. Do *R - Types* jakoby se soustředil výtažek světa osmdesátých let.



[1] Chcete-li se dostat dál, musíte zlikvidovat otáčející se potvory. [2] Zelenými bloky si proklestíte cestu za pomoci vašeho samopalů. [3] V *R - Type 2* se objevuje i voda a hra má celkově lepší grafiku.

Současný příliv všech těch zparchantělých retro hip-hopových a europopových hudebních projektů bohatě stačí na to, aby se každému soudnému člověku, jenž má alespoň trochu sebeúcty v těle, zdvihl kufr. Stejně tak takzvané upgrady starých arkádových titulů, které po sobě zanechávají pach hniloby. K hromadě těchto her by se snadno mohly přidat i *R - Types*. Naštěstí však firma Irem odolala pokušení plýtvat polygony, sešít hru extra světelnými efekty a vůbec donekonečna opakovat tu či onu úspěšnou formu. *R - Types* - jak *R - Type*, tak *R - Type 2* - jsou přesně takové, jaké mají být. Bez

poskvrny. A zatraceně příjemné. Jasně, že odpověď na otázku, co to vlastně jsou *R - Types*, neznají pouze politici a mrtvoly. Ale kdybyste náhodou patřili do jedné z těchto kategorií, pak vezte: Hry *R - Type* jsou dvojrozměrné skrolující střílečky, které se původně objevily ve velké automatové verzi, a to asi kolem roku 1987. Máte zde vesmírnou loď, máte samopal, prostor kolem vás je plný vetřelců a na vás tedy je pokusit se tím prostřílet. To je celá hra.

V základě jsou *R - Types* opravdu takto jednoduchou hrou. Jsou zde pochopitelně i další vedlejší prvky. Nejdůležitější z nich jsou patrně power-upy. Až zničíte určitý počet klíčových lodí, na místě té poslední zůstane kořist. Někdy tak můžete získat zvýšení rychlosti, jindy něco přenosného. Například raketové střely. Nebo přídatnou raketku: tohoto užitečného pomocníka můžete připojit buď na předek, nebo na zád svého vlastního

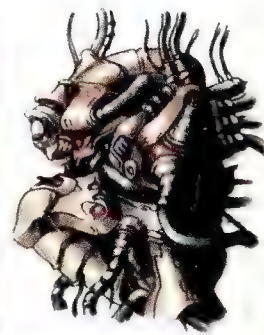
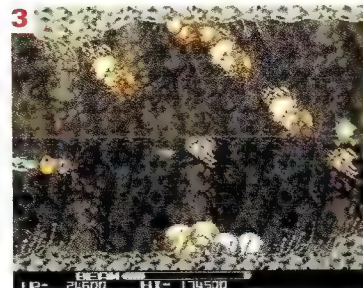
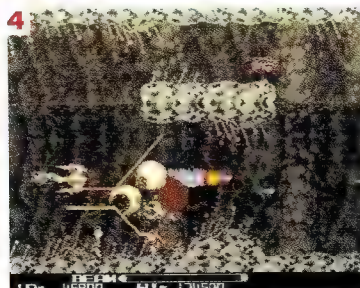
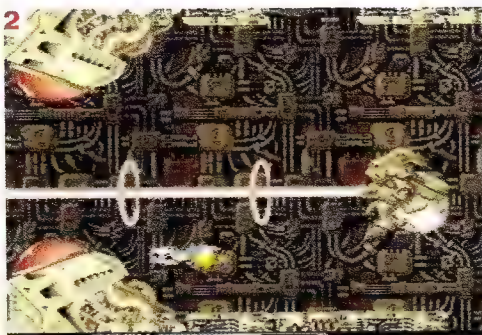
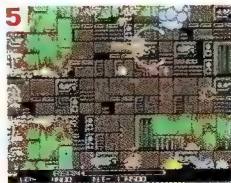
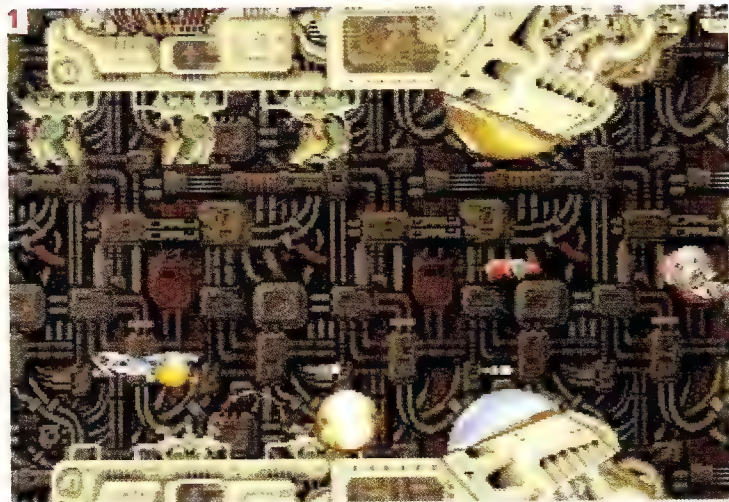


R - TYPES PŘIPOMÍNÁJÍ POSTARŠÍ HEREČKU - V DOBĚ NEJVĚTŠÍ SLÁVY ÚCHVATNOU, ALE TEĎ UTAHANOU A SMUTNOU.



| | | | |
|-----------------|------|-------------------|-----------------|
| ■ VÝROBCE: | Irem | ■ DISTRIBUTOR: | Virgin |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | září | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | ■ STYL: | retro střílečka |

(1) Přidavná raketka na přídí vaší lodi je velice šikovný štít. (2) Sub-boss si na vás právě vyšlápl se zbraní zvanou mezi znalci Mula Hoop. (3-4) Když jste pod vodou, život vám znepříjemňují předměty padající shora, které se po dopadu roztříští na vybuchující částice. (5-7) Pozdějšími úrovněmi projde jen Mistr Střílečkář.



jejichž chutě jsou povzbuzeny kvílením motorů v *Gran Turismo* a tituly s polygonovými zombies. *R - Types*, to je hra, na níž se zaujetím mohou pohlížet lidé kolem pětadvaceti. Pokud je vám patnáct, nevíte vůbec, co to *R - Type* je, a líbí se vám *Crash Bandicoot*, pak tato hra asi není pro vás to pravé ořechové.

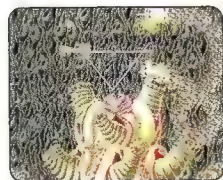
Možná vás napadne, jaký je vlastně rozdíl mezi těmi dvěma *Typy*. Je ve skutečnosti velmi malý. Z grafického hlediska je druhá část o malý krok vpřed. Co se týče zvuku, je to vlastně pouhé pipání v různých výškách a hudba v pozadí

HUDBA V POZADÍ JE ONOHO DRUHU, KTERÝ VÁM ROZSEKÁ NERVY NA PADRŤ.

je onoho druhu, který vám rozseká za chvíli nervy na padrť.

A co je na té hře vlastně tak úžasného? To je docela složitá otázka. Vše se točí kolem hratelnosti. Jasně, to je termín, kterým se dnes ohání kdekdo, ale má-li nějaká hra plné právo na toto označení, pak to je právě *R - Types*. Hratelnost vytahuje tuto hru z páchnoucí jámy přeplněné zašlým nostalgickým odpadem na výsluní, které jí právem náleží. Možná, že to jsou příliš silná slova, ale odmyslete si na dnešní poměry strašnou grafickou stránku, zacpěte si uši, a ucítíte, že máte před sebou pravou digitální nirvánu.

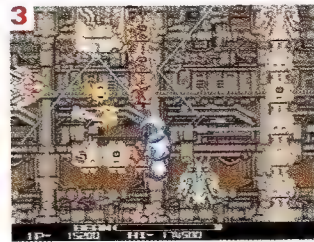
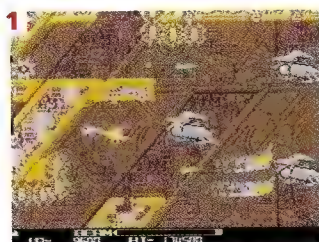
Stephen Pierce



plavidla, kde bude plnit funkci štítu. Nebo ho naopak můžete vystřelit do éteru, a on za sebou bude vysílat laserové paprsky. Pak klepnete na tlačítko X, a on se poslušně vrátí do svého přístavu. Pokud budete tyto power-upy sbírat poctivě a delší dobu, z vaší rakety se záhy stane automat s nevidanou palnou silou. Nicméně jakmile si vás do parády vezmou nepřátelské vesmírné mocnosti, je po švandě a budete muset začínat nanovo bez všech těch dokonalých zbraní. Budete opět, jako na začátku, vyzbrojeni pouze něčím, co vypadá jako koule z toaletního papíru se zapichnutým párátkem.

Prostředí, v němž se pohybujete, je velice organické.

Obludy se chvějí, roboti ve tvaru květin se na vás vrhají ze všech stran a do cesty se vám staví groteskní hadi. A vše se odehrává... hmm, v říši duchů. *R - Types* trochu připomínají postarší herečku - v době největší slávy byla naprosto úchvatná, ale teď působí utahaně a smutně. Ze současného pohledu nejsou *R - Types* nikterak úchvatnou hrou. Tuto skutečnost je třeba mít na paměti, zejména pak mladí hráči,



(1) Hlasem nahánějícím strach: „Teď jde opravdu do tuhého.“ (2-3) Seberte power-up napravo a získáte modrý cik-cak laser. Budete-li jej chytrě používat, dobře vám poslouží.

VERDIKT

| | |
|---------------|---|
| ■ GRAFIKA: | Zastaralá, ale nikoli bez půvabu. 6 |
| ■ HRATELNOST: | Jedna z vůbec nejlepších svého druhu. Bomba! 9 |
| ■ ŽIVOTNOST: | Ani s nekonečnými kredity to není nic snadného. 8 |

R - Types - výjimka z retro pravidla. Pokud víte, kdo je Boy George, budete považovat tuto hru za zázrak. Myslíte-li si, že Boy George je postava z *Tekken*, pak se jděte raději povyzít do parku.

Alternativy...

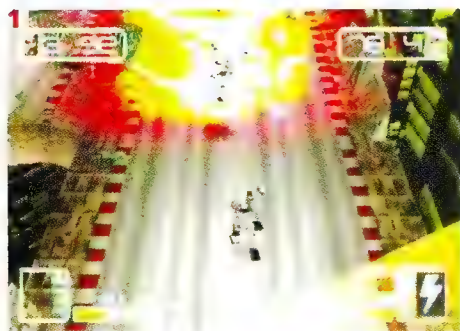
| | |
|-----------------------|------|
| <i>R - Types</i> | 8/10 |
| <i>G-Darius</i> | 8/10 |
| <i>Ray Storm</i> | 8/10 |
| <i>Jupiter Strike</i> | 5/10 |

Assault

Obrazovka plná laserů a explodujících částí mimozemských těl.

Že by něco na způsob Hvězdné pěchoty pro PlayStation?

(1) Vyhodíte to do povětří a najdete power-upy. **(2)** Efekty jsou dosti zvláštní. **(3)** Pekelná zbraň Starfire. **(4)** Doyle je výsadkářka. **(5)** Na konci každé úrovně narazíte na bossa.



MUNICE MÁTE NEOMEZENÉ, ALE RYCHLOST STŘÍLENÍ SE ZPOMALUJE AŽ NA MINIMUM, POKUD SE NEROZHODNETE NECHAT SVŮJ PRST ODPOČINOUT.

leteckou linkou se dostáváte do apokalyptického prostředí plného různých potvor připomínajících vetřelce. Klasickým způsobem, vlastním coin-opové kultuře, budete obrazovku pročešávat svými laserovými zbraněmi, sbírat předměty, které vám přidají na síle, a vypořádávat se stále rostoucím počtem příšerných nepřátel. Na konci každé sekce na vás čeká monstrózní boss. Zato si nemusíte dělat potíže s žádnými rébusy či problémy intelektuálního charakteru.

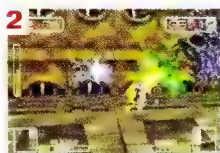
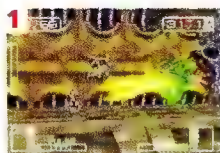
Pochopitelně hlavní odchylkou od dnes již klasického vzoru je to, že se vše odehrává v trojrozměrném prostředí. To zde v podstatě znamená, že se v omezeném prostoru pohybujete doleva a doprava, přičemž občas dochází k automatické změně perspektivy na pohled seshora a zezadu. Tato změna je v *Assault* příčinou největších problémů.

Dokonce ani nemůžete nijak poznat, zda vůbec střelíte správným směrem. Sice vrháte proti útočícím vetřelcům nádherný proud plamenů, ale kvůli obtížné perspektivě si nemůžete

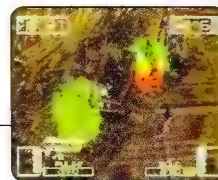
Zásoba nápadů pro počítačové hry se na Zemi zmenšuje stejnou rychlostí jako nerostné bohatství, takže nikterak nepřekvapí, když určitý herní styl minulosti dostane nové grafické ozdoby, efekty, nový rozměr a znovu se v novém hávu vrací k vám, milí hráči.

V případě hry *Assault* je tímto starým, nově použitým stylem do strany skrolující střelečka. Nikoliv onen typ s raketkou (jako v případě *R-Types*), nýbrž hra s týpkem ozbrojeným nepoměrně velkou bambitkou, tedy podžánr, který v dvojrozměrných časech dosáhl vrcholu v podobě úchvatně hratelného *Super Probotectoru* pro SNES. Pouhá zmínka o tomto titulu by měla ve všech, kdo hru hráli, evokovat obraz neuvěřitelně barvitých explozí.

Dokonce i ti, kteří nemají žádnou slabost pro hry dávno vyšlé z módy, by měli rychle pochopit, o co ve hře jde. Hrajete v roli buď seržanta Reno J. Washingtona nebo majorčky Kelly Doyle a nepravdělnou



(1) Další kratochvíle s bossem. **(2)** Oddělat ho, znamená vypálit určený počet střel.





■ VÝROBCE:

Candlelight

■ DISTRIBUTOR:

Telstar Electronic

■ DATUM VYDÁNÍ:

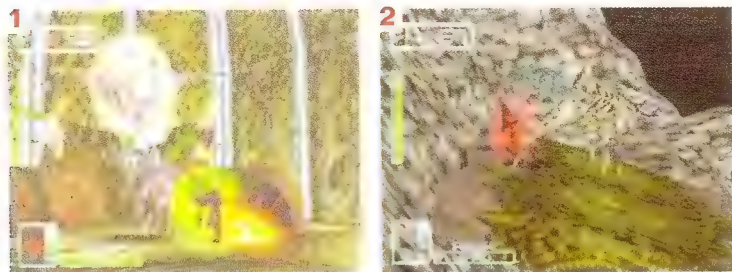
září

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:

11+

■ STYL:

3D střílečka



[1] Těla vetřelců vybuchují všude, ale viděli jsme už lepší bossy. [2] Zbraň budete muset zamlít za pomoci R1 a pak tu vetřeleckou lůzu usmažte ve vlastní šťávě.

vůbec být jisti, zda jen neplýtváte municí. Stejně tak vám asi moc nepomůže, že potenciální cíle jsou v dost špatném grafickém provedení. Jakmile se k vám dostanou dostatečně blízko, aby vás ohrožily, nezbývá vám nic jiného, než zběsile pobíhat stále dokola a snažit se na ně vypálit.

Autoři projektu se nevysvětlitelně rozhodli zachovat různost výšky pozic střelců, která se objevovala ve hrách typu *Probotector*. Mířit nahoru a dolů snad šlo ve dvojrozměrném prostředí, kdy bylo možné vysílat laserové paprsky přesně v tom správném úhlu, aby zlikvidovaly celé hordy lumpů. Ale ve trojrozměrném prostředí tato věc pouze mate, navíc ještě po podlaze leze mnoho pavouků, které je třeba postřílet, a to ve stejném okamžiku, kdy musíte pálit na bossa, jenž je umístěn pro změnu někde nahoře. Sice jsou zde určité prostředky pro ovládání vaší postavy, ale celé je to takové chatrné. Měl to být takový typ hry, kdy smrt přichází buďto od nepřátel, kteří jsou zrovna v hojném počtu, nebo od strašlivých bossů. Místo toho *Assault* vaši postavu obleče nou v železných kalhotách spíše vyřídí svými plošinovkovými skákacími sekcemi, které jsou kvůli klamavé perspektivě obzvláště zrádné.

Je to škoda, protože některé zbraňové efekty a exploze vypadají fakticky úchvatně a přinášejí zkázu ve velkém stylu. Bohužel však ani zde není vše úplně tak v pořádku. Munice máte neomezeně, ale rychlost, kterou můžete střílet, se zpomaluje až na neúnosné minimum, pokud se nerozhod-

JE TŘEBA DVOU

Najděte kamaráda, který cítí stejnou potřebu vyřadit se střílením, a můžete se do boje s hordou vetřelců pustit společně, umožňuje to „probotectorský“ režim pro dva hráče. Spolupráce je nutná všude tam, kde je počet nepřátel větší než palná síla jednotlivce. Postupem času si navíc jednotlivé úkoly můžete rozdělovat.



nete nechat svůj prst na chvíli odpočinout. To se u zbraní ve hrách tohoto typu záměrně stává, ale *Assault* v tomto ohledu jednoznačně vyčnívá. Radost ze získání lepší laserové zbraně rychle zmizí, když zjistíte, že náplň vyprchala ještě dříve, než jste stačili zbraň vůbec použít. Často tak musíte na nějakém zatraceném padouchy nezamořeném území vyčkat, až se vám opět dobije.

Co se týče lomcování ramen, pak *Assault* působí občas velice dobře. Hru hrajte s Dual Shockem a užijte si staccato feedbackových cuknutí. Je to rozhodně lepší zážitek než trapný soundtrack ve stylu Kraftwerk. Rovněž si můžete zvolit dva hráče na jedné obrazovce. Dobře vypadají i výbuchy, rozhodně lépe než rozmazaní nepřátelští vetřelci.

Assault si asi nejvíce užijí příznivci stříleček. Přece jenom je o fous lepší než již starší zklamání jménem *Contra*, kterého jsme se dočkali od Konami. Avšak opravdovým *Probotectorem* pro PlayStation zatím zůstává *One* od ASC - této hře se totiž podařilo vyhnout všem úskalím, na nichž ztroskotává *Assault*.

Robin Alway



Alternativy...

| | |
|----------------|------|
| <i>Assault</i> | 6/10 |
| <i>Duo</i> | 6/10 |
| <i>Contra</i> | 4/10 |



[1] Předmět ve formě štítu vám rozhodně neuškodí - a možná i pomůže. [2] Snažte se pořád střílet a vyhýbat se nepřítelům.

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Hezké efekty, ale vetřelci vypadají chatrně. 6

■ HRATELNOST:

Celé to trochu kazí trojrozměrná perspektiva. 6

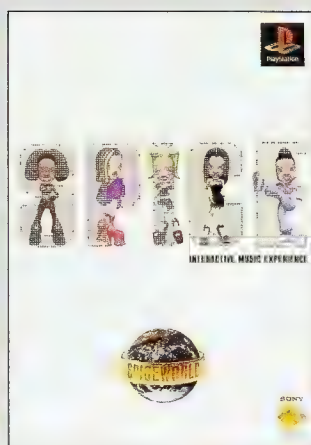
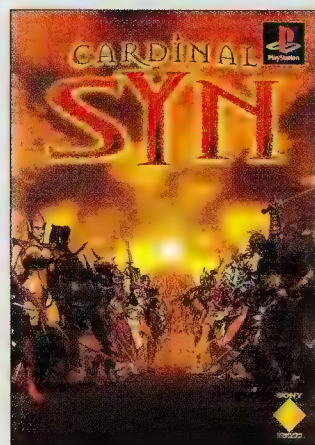
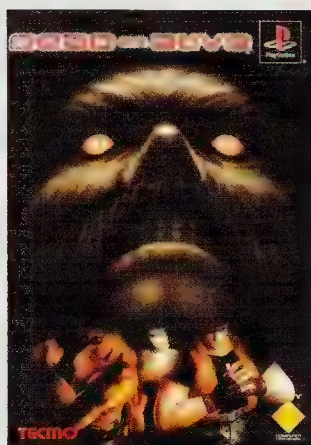
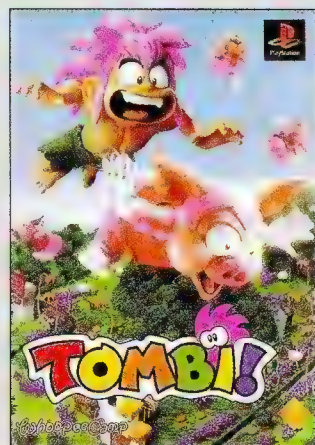
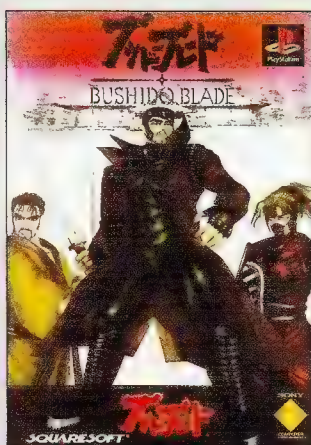
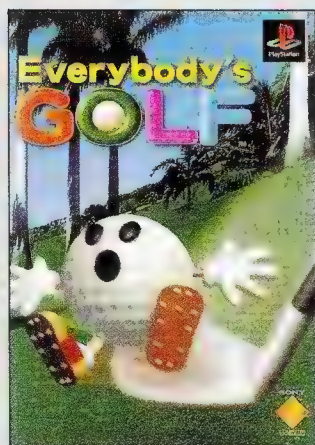
■ ŽIVOTNOST:

Zážitek vám pokazí frustrující neúspěchy. 6

Zastřílíte si tak, že si možná vyléčíte stres, ale kvůli trojrozměrné perspektivě vznikají značné problémy s mířením a často zahynete poněkud neférovým způsobem.

6

Z DESETI



**Tyto a mnoho dalších her
pro PlayStation dostanete
u těchto dealerů:**

Bontonland, palác Koruna, Václavské nám. 1 Praha 1

| | |
|---|----------------------|
| △ Enc, Masarykovo nám. 35 | Brandýs nad Labem |
| ✕ Video Klinik, Kounicova 20/22 | Brno |
| □ ElCom, Žižkova 1, areál PTV | České Budějovice |
| ○ Elvia Pro, Karla IV. 663 | Hradec Králové |
| △ Action CZ - Planeo, Palackého 4448 | Chomutov |
| ✕ Viki, Palackého 44 | Jihlava |
| □ Fast, Benešovo nám. 557 | Liberec |
| ○ NPB, Mírové nám. 158 | Litoměřice |
| △ Kelvin, Smetanovo nám. 42 | Litomyšl |
| ✕ TV Video Centrum | Lysá nad Labem |
| □ Elvia Pro, V. Klementa 467 | Mladá Boleslav |
| ○ Centron, Nám. V. Mostecké stávky 3 | Most |
| △ ElCom, Vratislavovo nám. 100 | Nové město na Moravě |
| ✕ Centron, Náměstí hrdinů 1 | Olomouc |
| □ ElCom, 28. října 42 | Ostrava |
| ○ Euroshop, Místecká 258 | Ostrava |
| △ K+B Expert, Velká 4 | Ostrava |
| ✕ ElCom, tř. 17. Listopadu | Pardubice |
| □ ElCom, Americká 21 / Jungmannova | Píseň |
| ○ Planeo, Škroupova 2 | Píseň |
| △ Europe Technic, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4 | Poděbrady |
| ✕ Kelvin, Masarykova 20 | Políčka |
| □ Atlas Electronic, Na jezerce 12 | Praha 1 |
| ○ Centron, Nekázanka 19 | Praha 1 |
| △ Europe Technic, Nakupní galerie Myslbek | Praha 1 |
| ✕ Europe Technic, Na Poříčí 50 | Praha 1 |
| □ Europe Technic, Revoluční 2 | Praha 1 |
| ○ OD Kotva, Náměstí republiky | Praha 1 |
| △ Sattech One, Vrchlického 27 | Praha 1 |
| ✕ Elvia Pro, Karlovo náměstí 19 | Praha 2 |
| □ Elvia Pro, Pavilon - Vinohradská tržnice | Praha 2 |
| ○ Centron, Dejvická 8 | Praha 6 |
| △ Europe Technic, Evropská 49 | Praha 6 |
| ✕ Electrocitry, Centrum Černý Most | Praha 9 |
| □ Elvia Pro, Poděbradská 51 | Praha 9 |
| ○ Europe Technic, Benešovská 42 | Praha 10 |
| △ Bazo, Kostecká 2 | Prostějov |
| ✕ K+B, T. G. Masaryka 3 | Příbram I |
| □ Toda, Masarykovo nám. 15 | Říčany |
| ○ GV Elektronika, Horská 7/12 | Trutnov |
| △ AD Elektronika, Masarykovo nám. 17 | Uherské Hradiště |
| ✕ ElCom, Nám. Republiky 63 | Žďár nad Sázavou |



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

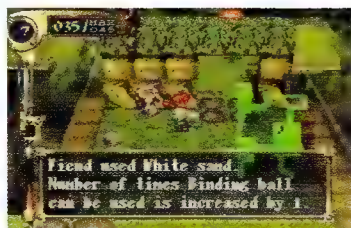
www.playstation-europe.com
www.sony.cz

Azure Dreams

Výrobce: KCET
Distributor: Konami
Datum vydání: září
Styl: RPG



Poměrně složité, ale velmi zábavné RPG od tvůrců geniální tahové strategie *Vandal Hearts*. Stejně jako tato hra i *Azure Dreams* nebudou po chuti úplně každému, není to nic jednoduchého, ale ten, kdo to dokáže ocenit, bude nadmíru spokojen. Každopádně pokud se vám hra dostane do ruky, vydržte u ní alespoň dvě hodinky, a uvidíte, že si brzy vypěstujete poctivý solidní návyk.



VERDIKT

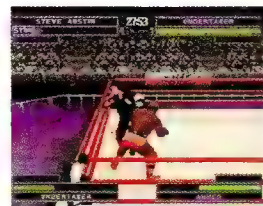
- GRAFIKA: Nic super dokonalého, pěkné prostředí. **6**
- HRATELNOST: Zpočátku matoucí, ale později vtahující. **7**
- ŽIVOTNOST: 99 těžkých levelů, plus monstra a zbraně. **9**

7
Z DESETI

WWF War Zone

Výrobce: Acclaim
Distributor: Acclaim
Datum vydání: srpen
Styl: simulátor wrestlingu

Velmi dobře vypadající simulace něčeho, co je ještě stále mimo možnosti chápání většiny Neameričanů. Jedna věc je však jistá: zatímco v reálu je wrestling jedno velké mlátičkové divadlo, zde si v podstatě soupeři mohou dávat přes hubu doopravdy (v rámci hry samozřejmě). Škoda, že se hratelnost této hry její grafické úrovni nevyrovná.



VERDIKT

- GRAFIKA: Nádherní a hladcí hromotluci. **8**
- HRATELNOST: Má vážné mouchy. **6**
- ŽIVOTNOST: Vydrží vám dlouho. **7**

7
Z DESETI

X Men Vs. Street Fighter EX

Výrobce: Capcom
Distributor: Virgin
Datum vydání: září
Styl: bojovka



Ikdyž tato hra obsahuje pravděpodobně největšího bosse v historii 2D bojových her (Apocalypse zabere v pohodě tři čtvrtiny obrazovky), není na ní nic mimořádně pozoruhodného. Atraktivitu může mít jediné pro skutečné fanoušky komiksů či série SF, kteří jsou zvědaví na tento střet dvou legend v jediné hře, ale pro ostatní top je jen obyčejná bojovka ve stylu Tekken 3.



VERDIKT

- GRAFIKA: Velmi dvourozměrná a v pohodě. **6**
- HRATELNOST: Jen pro vyznavače stylu. **5**
- ŽIVOTNOST: Lehce nadprůměrná, jako obvykle. **6**

6
Z DESETI

San Francisco Rush

Výrobce: Midway
Distributor: GT Interactive
Datum vydání: září
Styl: závodní

San Francisco Rush je hra, která má jednu dobrou vlastnost. Může posloužit jako příklad toho, jak nikdy nemá závodní hra vypadat. Měla

by být vystavena pro výstrahu. Je to hra, která vypadá špatně, působí špatně a nadto se špatně i hraje. Výsledek: je to špatná hra. Navíc je tolik jiných možností, že tímto okamžikem můžete na SFR klidně zapomenout.



VERDIKT

- GRAFIKA: Zastaralá, design města je hrozný. **4**
- HRATELNOST: Hloupá a velmi frustrující. **4**
- ŽIVOTNOST: Pokud ji hrajete, pak průměrná. **5**

4
Z DESETI

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

JAK JSTE SI JISTĚ POVŠIMLI, RUBRIKA TOP SECRET VĚNOVANÁ TIPŮM, TRIKŮM A NÁVODŮM PRO HRANÍ PLAYSTATIONOVÝCH HER MÁ OD TOHOTO ČÍSLA POZMĚNĚNOU TVÁŘ.

Nejde jen o to, že jsme promíchali barvičky (sbohem modrá) a změnili úpravu stránek. Značný posun se také týká obsahové části. Nejdůležitější je asi skutečnost, že se podařilo navázat spolupráci s firmou Powerline, což je společnost přímo pod dohledem SCE a má v náplni práce poskytování rad zoufalým zákysníkům. V zahraničí to funguje tak, že zavoláte na určité telefonní číslo (obdobná placená linka typu 0609 u nás), zadáte kód pro konkrétní hru a poradíte se o vašem

problému. Bohužel či bohudík (pro plátce telefonních účtů) u nás zatím něco podobného zavedené není. To nám ovšem nebrání v tom, abychom využili cenných zkušeností firmy Powerline a připravili rubriku cheatů a tipů v co možná nejoptimálnější podobě. I když si to netroufáme vyloučit, dovolujeme si alespoň doufat, že s ohledem na prestiž našeho důvěryhodného zdroje, bude nefunkčních a neproověřených cheatů na našich stránkách mnohem méně než v minulosti.

LETNÍ SOUTĚŽ GRAN TURISMO

S poslední letní sobotou byla uzavřena letní soutěž ve hře *Gran Turismo*. Jen připomínáme, že šlo o to dosáhnout, co možná nejlepšího času na trati Trial Mountain, a to za pomoci libovolného auta, které si soutěžící měli s sebou přinést na memory kartě. Přes počáteční potíže 1. kolo soutěže proběhlo úspěšně a vzešlo z něho následujících deset nejlepších závodníků, kteří postupují do druhého finálového kola, které se bude konat 30. 10. 98 Megastoru Bontonland.

| Pořadí | Jméno | Čas |
|--------|--------------|------------|
| 1 | V. Jiříšťa | 2, 22, 309 |
| 2 | M. Zavolánek | 2, 25, 001 |
| 3 | K. Čapek | 2, 25, 973 |
| 4 | M. Beníšek | 2, 25, 998 |
| 5 | P. Luňák | 2, 26, 380 |
| 6 | P. Prokopec | 2, 27, 093 |
| 7 | R. Tríska | 2, 27, 450 |
| 8 | J. Vocásek | 2, 29, 169 |
| 9 | F. Naumovič | 2, 29, 861 |
| 10 | T. Hurt | 2, 30, 450 |

Na tomto místě považujeme za velmi potřebné srdečně poděkovat pracovníkům Megastoru Bontonland na pražském Václavském náměstí za trpělivou spolupráci.

SOUTĚŽE Z PSM 5

Psygnosis:

Správná odpověď: zakladatel firmy se jmenuje Ian Hetherington, vítězové: Robert Kubiš, Mariánské Lázně (hra *Sentinel Returns*) a Petr Mandínek, Litvínov (hra *Blast Radius*)

Gran Turismo:

Správné odpovědi: a) ano, b) ne, c) ano i ne (to byla jen legrace), vítězové: Lukáš Bohata z Mostu, Alois Hegar z Visky a Karel Bláha z Litvínova (všichni vyhráli soundtrack ke hře *Gran Turismo*)

POWERLINE

COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolony název.

Turbo zrychlení
Dvojnásobná síla
Režim zdvižných vozíků
Režim 60fps
Snížená gravitace
MicroMachines
Obrácené trati
Zrcadlové trati
Noc
Vznášející se auta
Chromovaná auta
Přístup ke všem tratím
Všechny tratě v mlze
Všechny tratě v noci
Manipulace s nákupními vozíky
Jiné přehrávací kamery

KITCAR
MOREDOMPH
FORKLIFT
SILKYSMOOTH
MOONWALK
DIDDYCARS
SKCART
WHITEBUNNY
NIGHTRIDER
HOVERCRAFT
TINFOILED
OPENROADS
PEASOUPER
NIGHTRIDER
TROLLEY
DIRECTORCUT

Pro ukončení tréninkového závodu napište:

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

Pro dokončení bronzového závodu napište:

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

Pro dokončení stříbrného závodu napište:

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

Pro dokončení zlatého závodu napište:

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

Pro přístup ke všemu napište:

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

POWERLINE

CRIME KILLER

Přeneste se rovnou do závěrečného herního filmu tím, že do kolony heslo napíšete následující kód.

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

POWERLINE

FRENZY

ÚROVEŇ **HESLO**
Úroveň 1: BEGIN
Úroveň 2: ADRIAN!
Úroveň 3: CORRODE
Úroveň 4: GLUGGLUG
Úroveň 5: SNOWBALL
Úroveň 6: FLATPACK
Úroveň 7: SPOOKY!
Úroveň 8: BOSSMAD!
Úroveň 9: RUNAWAY!

POWERLINE

WRECKIN' CREW

Pro přístup ke všem filmům a autům napište:

⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

POWERLINE

N20

Tohle je ideální hra pro hráče s kocovinou - pokud chcete, aby vám bylo hrozně špatně a cítit se, jako by se vám po šedé hmotě mozkové válela banda slonů. *N20* je jednou z nejlukčnejších a nejbarevnějších her, které jsme hráli. Je ale také jednou z nejtěžších. Přeskočte s pomocí těchto hesel zákeřné části.

Úroveň **Heslo**

3 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
4 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
5 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
6 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
7 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
8 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
9 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
10 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
11 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
12 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
13 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
14 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
15 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
16 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
17 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗
18 ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗

TOP SECRET

DOKONČILI JSTE HRU ZA MÉNĚ NEŽ PŮL HODINY ZA POUŽITÍ POUZE FOUKAČKY A PALIČKY. POUŽILI JSTE JEN ČERVENÉ VĚČÍČKY A TY ZELENÉ JSTE NECHALI NA POKOJI. A JEŠTĚ STÁLE SE VÁM NEPODARILLO NAJÍT VŠECHNA TAJEMSTVÍ *RESIDENT EVIL 2*. NEBOJTE SE, MY VÁM POMŮŽEME.

RESIDENT EVIL 2

VŠECHNA TAJEMSTVÍ - KOMPLETNÍ PRŮVODCE



Hunk v akci. Tento speciálně oblečený člen policejního komanda musí přežít své osobní zombie-peklo v podzemních kanálech.



ZÍSKEJTE HUNKA A TOFU

První, co budete potřebovat, je paměťová karta s alespoň osmi volnými sloty. Možná existuje i způsob, jak to zvládnout s méně, ale pamatujte, tohle je ověřená oficiální fungující metoda, takže se nedoporučuje ji nějak obměňovat, jasné? V podstatě, pokud máte něco uloženo z předchozího hraní *Resident Evil 2*, proč to z karty nevymazat, aby se hra (nebo vy sami) nepopletla. A teď to podstatné. Budete muset hrát celou hru čtyřikrát:

pokaždě

v jednom ze dvou scénářů jedné ze dvou postav. Pokaždé musíte dostat hodnocení A nebo B. Chcete vědět, jak dosáhnout hodnocení A nebo B? Pro hodnocení A musíte dokončit hru za méně než tři hodiny, nepoužívejte rotační kulomet, nepoužívejte poloautomaty, nepoužívejte raketomet ani žádný sprej první pomoci. Hodnocení B je trochu soucitnější, tady můžete používat spreje první pomoci.

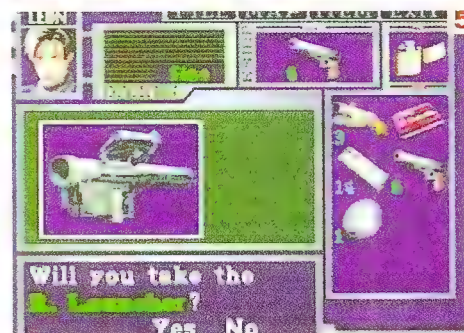
Začněte scénářem Leon A. Dohrajte ho a s A nebo B (vysvětleno výše), a získáte bezpečné postavení pro Claire B. Uložte si to do prvního slotu na kartě.

Pak hrajte Claire A, dosáhnete znovu onoho zářného hodnocení a uložte si „výdobyték“ Leon B na slot dvě.

Teď hrajte uloženou Leon B nahranou ze slotu dvě. Získejte hodnocení A nebo B a uložte si hru Claire A, kterou budete mít na slotu tři.

Pak hrajte uloženou Claire B, kterou nahrajete ze slotu jedna, udělejte to jako obvykle a uložte si výslednou Leon A na slot čtyři.

Nyní byste také měli někde získat soubor *Hunk*. Ovšem pod podmínkou, že jste prošli scénáře B za méně



než tři hodiny. Uložte si ho do slotu pět. Můžete se k této výpravě vrátit a zahrát si rafinovanou hru *Hunk* (miniaturní hříčka, která vás začlení do týmu Umbrella SWAT, jenž musí vyčistit zlem zanesenou oblast kanálů, než se dostane na policejní stanici a prostřílí si cestu nahoru do druhého patra).

Teď musíte hrát další dva scénáře, než konečně dosáhnete na Tofu. Tentokrát můžete používat spe-



ZÍSKEJTE ZAMĚNITELNÉ KOSTÝMY

Hrajte první scénář Leona v normální obtížnosti. Nic nesbírejte (to znamená ani munici v obchodě, sprej v pouzdře atd.). Při příjezdu na policejní stanici (přes bránu) si

všimnete, že dvě zombie venku zmizely. Sejděte po schodech do krátkého podzemního tunelu a nejdete zombiovské tělo Brada Vickersa, pilota helikoptéry z první hry.

K jeho zabítí potřebujete 20 ran, a tak se budete muset vydat na stanici pro další munici, než ho odděláte. On na vás ohleduplně počká, dokud se nevrátíte. Vraťte se, zabij-

te ho a prohledejte jeho tělo, abyste našli klíč. Tento klíč otevře dveře skříně na bezpečném místě v temné komoře. Uvnitř najdete oblečky pro Claire i Leona.

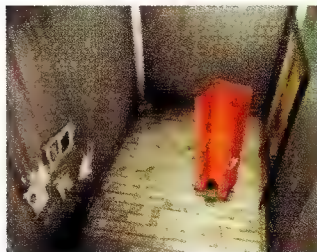


ciální zbraně (rotační kulomet, poloautomatickou zbraň a raketomet), ale nesmíte používat spreje první pomoci a každý musíte skončit za méně než dvě a půl hodiny. První je na řadě Leon A uložený na slotu čtyři. Dokončete ho podle shora uvedených instrukcí, a získáte soubor Claire B. Uložte ho na slot šest.

Nyní hrajte tuto uloženou Claire B rovněž podle uvedených pokynů (žádné spreje a maximálně dvě a půl hodiny bla bla bla...) a uložte výslednou Leon A na slot sedm.

Projedte ji, a hra si udělá malou štváru vašimi uloženými soubory, a když je najde všechny (což pokud jste dělali, co jsme říkali, najde), dostanete soubor *Tofu*. Nahrajte si ho do slotu osm.

Hra *Tofu* je v podstatě stejná jako *Hunk*, ale vy hrajete za Tofu. Má čepici. A komicky vířská, když dostane nabančeno. Je to pěkně hloupé, ale je to to nejvyšší ocenění pro mistry *Resident Evil 2*. Hotovo - dokázali jste to. Jste volní. A teď se pusťte do něčeho jiného.



Ano, je to opravdu kousek rudého Tofu. Ačkoli tento má asi 190 cm a nosí dlouhý nůž. Kvůli jeho podivné postavě jsou jeho polygony náchylné k poruchám, a to zvláště při soubojích. Náš rudý vytáhlý přítel je vyzbrojen pouze nožem, jinak je jeho úkol stejný jako Hunkův.



ZÍSKEJTE ROTAČNÍ KULOMET

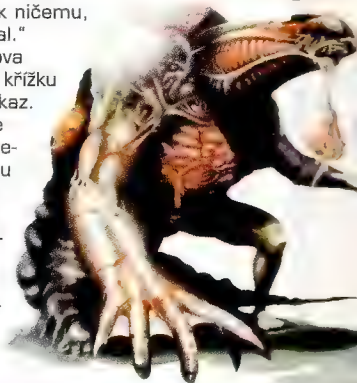
Dokončete B scénáře obou postav za méně než dvě a půl hodiny bez použití sprejů první pomoci a bez jakéhokoli ukládání. Ano, rozuměli jste správně, nic neukládáte! Získáte tak A nebo B hodnocení. Trošku zákeřné, co? Hodně štěstí.



PROHLÉDNĚTE SI OBRAZY Z KOMNAT REBECCY

Jděte do místnosti S.T.A.R.S. na policejní stanici (víte do které) a prohledejte stůl u obrázku S.T.A.R.S. týmu na stěně nalevo.

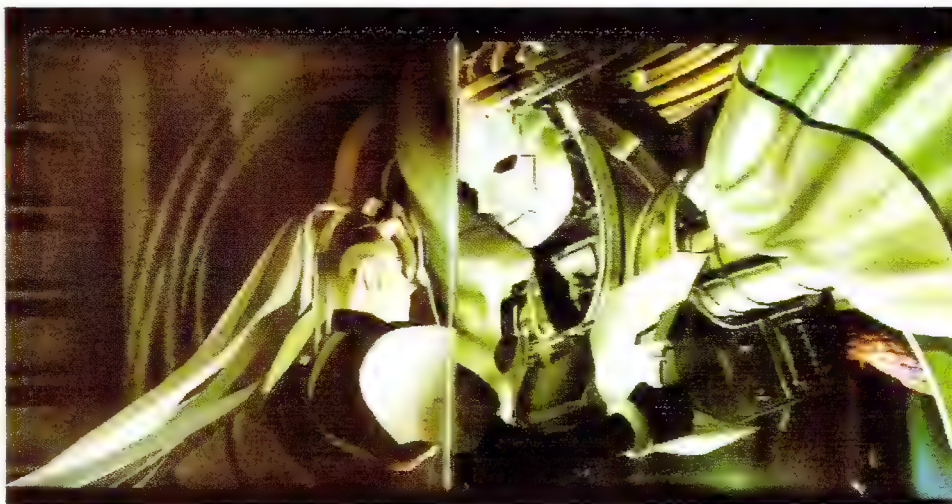
Řeknou vám: „To je k ničemu, někdo to už prohledal.“ Hledejte znovu a znovu a pomocí zmáčknutí křížku přeskakujte tento vzkaz. Po té, co prohledáte stejné místo asi padesátkrát, najdete cívkou filmu. Vezměte ji do černé komory, vyvolejte a spatříte obrázek komnat Rebecca, všechny vyzdobené basketbalovými trofejemi. Pchá!



TOP SECRET

FINAL FANTASY VII

DOKONČENÍ NÁVODU



7. Vesnička Mideel

Navštivte pobřežní vesničku Mideel a pusťte se do jejího pečlivého prozkoumávání. Po chvíli narazíte na dva človíčky, kteří si povídají něco o záhadném trosečnickovi - je to Cloud!!! Naleznete ho v polní nemocnici, umístěné do severní části vesničky. Bohužel však záhy poznáte, že jeho stav vlivem silného Mako záření není vůbec dobrý a jakoby to nestačilo, Tifa se z tohoto objevu rovněž nervově zhroutí. Novým vůdcem skupiny se stane pohodář Cid. Pod jeho vedením osedlejte HighWind a zamiřte si to k makoru komplexu poblíž North Corelu (musíte do Corelu a proběhnout přes železniční tratě směrem k reaktoru), kde budete mít za úkol zamezit Shinře ve snaze získat první „Huge Materii“.

8. North Corel - Vlaková scénka

Probojujte si cestu k reaktoru, kde narazíte na vojáky společnosti. Zabijte je a nasedněte do vlaku. Nyní budete mít za úkol dohonit vlak s materií, přiskočit na něj a na poslední chvíli ho zastavit, abyste zachránili hornickou vesničku před jistou zkázou. Budete na to mít deset minut, které se mi jeví jako zcela dostačující. Nejprve musíte zrychlovat pomocí trojúhelníku a šipky nahoru (co nejrychleji můžete). Po přeskocení na jedoucí vlak si probojujte cestu k lokomotivě a tu se poté za pomoci kláves Nahoru+Trojúhelník a Dolů+X pokusit zastavit. Pokud by se vám snad nepodařilo vlak zastavit včas, zopakujte si scénku znovu, protože by to nebylo vůbec výhodné. Za odměnu získáte Ultima Materii a pochopitelně „Huge Materii“. Druhý kousek se nachází v Condor Fort.

9. Bitva o Fort Condor

Jedte do pevnosti s velkým kondorem sedícím na jejím vrcholku (na západ od Chocobo farmy). Vstupte dovnitř a pohovořte si se všemi přítomnými. Zamiřte na vrcholek věže a promluve si s hlídajícím chlapíkem. Řekne vám, že se armáda chystá na finální útok, který je třeba odrazit. Budete muset vyhrát bitvu ve strategické mezhře (stačí postupovat dle pokynů). Jakmile se vám podaří zvítězit, vyběhněte z věže ven a seberte Summon Phoenix Materii (při summonování dokáže oživit všechny mrtvé bojovníky). Jděte zpátky dolů a promluve si se starcem u stolu. Dá vám druhou „Huge Materii“ - důvod, proč vojsko útočilo na pevnost. Váš úkol je zde splněn a vy zamiřte zpátky do Mideelu, podívat se jak se daří Cloudovi a Tifě.

10. Zpátky v Mideelu

Ve vesničce znovu prohledejte všechno obchody a všimněte si malých bílých Chocobů běžajících uvnitř (nejprve si opatřete alespoň jednu Mimett Green - měli by je prodávat na farmě, popřípadě je má Chocobo Sage na severním ostrově poblíž kráteru). Pokuste se s Chocobou promluvit a dejte mu Mimett Green. Poté ho podrbejte za uchem (pets its ears) a získáte Contain Materii. Další zajímavostí jsou dveře v obchodě se zbraněmi. Zkuste je otevřít, a zjistíte, že jsou patrně zamčené. Opusťte obchod a jděte přes mostik do levé části vesničky, kde poblíž baráčku stojí stařec. Oběhněte domeček a v místě, kde uslyšíte klikavý zvuk, seberte starý klíč.

S jeho pomocí zkuste znovu otevřít dveře v obcho-



dě a klíč se zlomí. Majiteli přiznejte pravdu a omluňte se, dozvíte se, že dveře byly na stěnu pouze namalované - věnuje vám ring of the cursed. Nyní zajděte do nemocnice a promluve si s Tifou. Sekvence bude následovat. Zastráste příšeru „Weapon“ a zhlédněte další sekvenci.

11. Lifestream - hledání reality

V nitru Lifestreamu si jako Tifa promluve s každým Cloudem a vyslechněte fragmenty jeho paměti. Konečně začnete chápat většinu věcí, které byly do této chvíle zahaleny mlhou nejasností. Po několika minutách se vám podaří za pomoci terapie přimět Clouda k uvědomění si sebe samého a stane se opět vůdcem skupiny. Zpátky v Highwind si se všemi promluve a poté lette směrem k Junonu.

12. Junon - třetí „Huge Materie“

Vstupte do Junonu a vojákovi strážícímu výtah do vyššího podlaží nabídněte úplatku 10 penízků. Proběhněte vojenským komplexem směrem k podvodnímu reaktoru (přes hlavní třídu). Probojujte si cestu do podvodního komplexu a narazíte na „Huge Materii“ a Rena. Bitva s bossem bude následovat a mezitím vám Reno s Materií unikne do ponorky. Získejte druhou, kotvíci v přístavu (nezapomeňte z truhel kolem sebrat spoustu zajímavých věcí včetně Leviathan Scales). Nasedněte do ponorky a připravte se na další akční mezhru. Vaším cílem bude potopit unikající rudou ponorku. Máte na to deset minut a je to pohoda. Jakmile ji potopíte, pečlivě prohledejte mořské dno a hlavně onu potopenou ponorku, z které získáte „Huge Materii“, kousek na sever je v jeskyni ukryt potřebný Key of the Ancient a západním směrem potopené letadlo, které v sobě skrývá opravdu pozeňhané pěkných věcíček typu Hades Materie a podobně. Rozhodně se zatím nepokoušejte porazit Emerald Weapon (velká zeleňá příšera), bylo by to s nejvyšší pravděpodobností zcela bezpředmětné. Nakonec se vylodte na břehu a lette do Rocket village, kde by se měla nacházet čtvrtá materie.

13. Rocket Village

- čtvrtá „Huge Materie“

Ve vesničce si to okamžitě zamiřte směrem k raketě a připravte se na pár klasických soubojů. Budete muset zabít Ruda (člena Turksu) a jeho poskoky. Jděte do řídící místnosti a dozvíte se, že Shinra plánovala za pomoci rakety zneškodnit meteorit. Po menším incidentu se ocitnete ve vesmíru. Nyní musíte získat materii z protékající zóny. Kód k otevření kabinky je Kruh, Čtverec, X, X. Jedná se o poslední „Huge Materii“. V záchranném modulu vám Red XIII navrhne znovunavštívení jeho mentora Boogen-Haagena.

14. Cosmo Canyon

V Cosmo Canyonu si sním promluve, a on se rozhodne vás následovat do Shell Village, kde se Aeris utkala se Sephirothem. Cloud poté umístí čtyři

FINAL FANTASY VII



„Huge Materia“ do centra vesmírného pokoje. S jejich pomocí budete moci získat Master Materie (viz následující stránky) a Bahamuta ZERO (musíte mít u sebe Bahamuta, Neo Bahamuta a dotknout se modré materie). Zpátky v letadle zamířte k Shell Village (do Forgotten City).

15. Shell Village - Forgotten City

Vydejte se levou cestou, sekvence bude následovat (musíte mít u sebe Key to the Ancients - Shell Key z podmořského dna). V několika následujících okamžicích se dozvíte mnoho užitečných informací ohledně fantastického příběhu FF7, takže bedlivě poslouchejte. Po skončení scén se pokuste opustit město a zavolá vám Cait Sith, aby vám sdělil informace o situaci v Midgaru. Weapon zaútočí na Midgar a bude potřeba ji zastavit. Lette k městu a připravte se na souboj. Musíte bosse porazit ve stanoveném časovém limitu, jinak ho zabije Sister Ray z Midgaru a vy přijedete o cenné zkušenosti. Poté se lette podívat ke kráteru a zhlédněte sekvenci ilustrující novou politickou situaci v Midgaru. Bude třeba zastavit Hoja.

16. Midgar

Za pomoci Highwindu seskočte do Midgaru a připravte vaši skupinu na delší cestu. Následujte Cait Sitha a promluvejte s ním. Probojujte si cestu skrze podzemní komplex (narazíte na Turkse - možná bitva) až k Mako Canonu (v osmé stanici musíte zatočit doleva). Zde se utkáte s Haidekkou a Scarten v jejich bizarních robotech. Po jejich poražení postupujte stále dále k Mako Canonu (Sister Ray) a brzy narazíte na Hoja. Zjistíte, že je Sephirothovým biologickým otcem. To však nic nezmění na faktu, že ho budete muset zneškodnit. Nakonec se všichni opět sejdete na palubě Highwindu a bude následovat delší konverzační

scéna. Na Cloudův návrh se všechny charakterky odeberou domů, aby zde zjistily proč a za co vlastně bojují a zdali si v tom přejí pokračovat. Zjištění, že se nakonec všichni vrátí zpět, nebude překvapením. Nyní si můžete hru uložit a vložit do mechaniky poslední CD.

CD III

K této části hry již v podstatě není nutné z mé strany cokoli dodávat, protože se téměř celá odehrává na bitevním poli. Vaším cílem je sestoupit až do nitra kráteru, kde se utkáte s další mutací Jenovy a nakonec se samotným Sephirothem (možná budete muset prohodit na druhou skupinku ve snaze ho zabít). Cestou budete nacházet spousty zajímavých materiálů a věcíček, ale rozhodně ještě není od věci si odskočit zpátky do světa FF7, pro získání všech materiálů, vytrénování svého vlastního zlatého chocoby, získání ultimátních zbraní, level 4 limitů atd... O tom všem (a ještě více) bude referovat následující pasáž věnovaná tajům této fenomenální hry.

Průvodce hrou

Příručka lovce Chocobů

Chocobové jsou roztomilá zvířátka, ze všeho nejvíce připomínající přerostlé kuře. Jejich schopnosti varíjí v závislosti na jejich druhu (barvě) a umožňují vám navštívit normálním způsobem nepřístupná místa, či závodit v jedné z arén v Gold Sauceru. Nejprve si povězme jak a kde se vlastně taková Chocobová chytají.

A. Chytání Chocobů

K chycení chocoby nejprve potřebujete Chocobo Lure Materii, kterou si můžete zakoupit na Chocobo Farmě. Tuto věcíčku dejte jednomu z vašich charakterů a vydejte se hledat jejich stopy (nejlépe za pomoci mapy uvedené v PlayStation Magazínu číslo pět - jedná se o žluté hlavičky). Nacházejí se celkově na šesti místech, přitom každé z nich v sobě může skrývat jiného chocoba.

1. Východní kontinent, poblíž chocobo farmy.
2. Východní kontinent, přímo na sever od chrámu starobylých.
3. Západní kontinent, na malém ostrůvku v severozápadním rohu.
4. Západní kontinent, jihovýchodně od Gold Sauceru.
5. Severní kontinent, západně od sněžné vesničky.
6. Jižní kontinent, západně od Mideelu.

Musíte na takto označených místech chvíli pobíhat (s nasazenou materií) a měli byste postoupit souboj, ve kterém by se mohl objevit Chocoba. Jakmile se objeví, musíte ho celou bitvu zásobovat krmivem (od chlapce z farmy), a tím si ho získat. Od poloviny druhého CD si můžete za deset tisíc penízků pronajmout stáj. Bez stáje nemůžete Chocoby ani krmit, ani chovat.

B. Páření a druhy Chocobů

Patří mezi nejdůležitější a zároveň nejkompikovanější věci možné s Chocoby dělat. K tomu, abyste mohli spářit Chocoby potřebujete dva opačného pohlaví (překvapení) a speciální Nut krmivo. Čím lepší jsou rodiče, tím větší je pravděpodobnost, že se jim narodí „šampión“. Existuje několik druhů chocobů...

Ošklivý Chocoba

Můžete ho získat na kterémkoliv lovišti. Pošlete ho na farmu a při snaze ho ubytovat (move him) ho poznáte podle hluboko svěšené hlavy. Těchto druhů se zbavujte, jsou úplně k ničemu.

Průměrný Chocoba

Můžete ho získat na kterémkoliv lovišti. Pošlete ho na farmu a při snaze ho ubytovat ho poznáte podle Billyho hlásky „This is a pretty average Chocobo“. Není v podstatě moc užitečný a doporučuji se vám ho brzy zbavit.

Chodící Chocoba

Můžete ho získat na lovišti poblíž Gold Sauceru. Na farmě ho poznáte podle jeho charakteristické chůze. Zpravidla jich musíte chytit několik, abyste získali tohoto (i dva následující).

Běžící Chocoba

Můžete ho získat na lovišti poblíž Mideelu. Na farmě ho poznáte podle toho, že bude obrázku běžet. Je o něco lepší, než chodící Chocoba.

Skvělý Chocoba

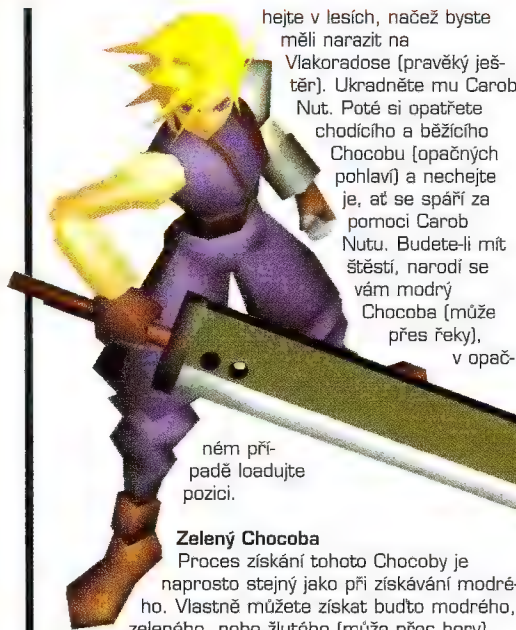
Můžete ho získat poblíž ledové vesničky. Na farmě ho poznáte podle toho, že bude běžet se skloněnou hlavou. Patří mezi nejlepší z normálních Chocobů.

Modrý Chocoba

Lette na severní kontinent a přistáňte poblíž Bone Village. Zde chvíli pobí-



TOP SECRET



hejte v lesích, načež byste měli narazit na Vlakoradose (pravěký ještěr). Ukradněte mu Carob Nut. Poté si opatříte chodícího a běžícího Chocobu (opačných pohlaví) a nechte je, ať se spáří za pomoci Carob Nutu. Budete-li mít štěstí, narodí se vám modrý Chocoba (může přes řeky), v opač-

ném případě loadujte pozici.

Zelený Chocoba

Proces získání tohoto Chocoby je naprosto stejný jako při získávání modrého. Vlastně můžete získat budto modrého, zeleného, nebo žlutého (může přes hory).

Černý Chocoba

Pořídte si další Carob Nut a jednoho modrého a zeleného Chocobu opačných pohlaví. Od Chocobo Sage si kupte dvacet Sylkis Greens a každému z Chocobů dejte po deseti. Poté jděte závodit do Gold Sauceru a dostaňte oba Chocoby alespoň do skupiny A. Uložte si hru a pokuste se je spářit, pokud nezískáte černého Chocobu loadujte (může přes řeky a hory).

Zlatý Chocoba

Lette na gobliní ostrov (malý ostrůvek na severovýchod od Midgaru) a od goblinů ukradněte Zeio Nut.

Pořídte si černého a skvělého Chocobu opačných pohlaví, vytrénujte je alespoň do skupiny A (S bude lepší) a pokuste se je spářit. Budete-li mít štěstí, získáte královského zlatého Chocobu, který může běhat po celé mapě (přes oceány, hory, řeky atd.).

C. Chocobo Sage

Chocobo Sage se nachází na severním ledovém ostrově a do jeho chatky se dostanete pouze za pomoci Chocobů, nebo s letadélkem Highwind. Bude vám podávat informace ohledně jejich páření, ale hlavně si u něho můžete koupit skvělé krmivo Sylkis Green - zvyšuje všechny vlastnosti chocobů (na farmě funkce Breed).

Weapons - hlavní bossové ve hře

1. The Original Weapon

První Weapon vstupující na scénu. Zaútočí na Junon, ale mocný Mako kanón, později přejmenovaný na Sister Ray ho navždy umlčí a vyše do chladných vod oceánu.

2. Ultima Weapon

Poprvé na něj narazíte v Mideelu. Po zničení Diamond Weapon (viz níže) lette k velkému vodnímu kráteru, nad kterým se bude vznášet. Narazte do něj s letadélkem a po vítězném boji ho budete muset honit po celé zemi a těchto soubojů absolvovat několik (finální se odehraje nad Cosmo Canyonem). Odměnou za jeho porážení vám bude (kromě zkušeností a zpřístupnění lokace Ancient Forest - pokud již nemáte patřičného Chocobu) ultimátní zbraň pro Clouda!!!

3. Diamond Weapon

Tenhle kousek vystoupí z moře ke konci druhého

CD a pokusí se zaútočit na Midgar. Budete ho muset konfrontovat, ale nemějte obavy, je to vcelku jednoduchý protivník.

4. Emerald Weapon

Je bezesporu jedním z nejobávanějších protivníků v celé FF7. Narazíte na něj v podvodním světě, nedaleko vojenské základny Junon. Před konfrontací se ujistěte, že každý z vašich charakterů má maximální počet životů (9999). Nejjednodušší je použít trik šťastných sedm (viz níže), nebo budete potřebovat Summon Knights of the Round Materii a alespoň dvě Mime Materie (musíte jednu zmást - rovat), kterými rytíře zduplikujete. Jinak si nedělejte žádných iluzí, je to opravdu tvrdý chlapík.

5. Ruby Weapon

Objeví se v poušti poblíž Gold Sauceru po zabití Ultimy Weapon. Vypadá jako červený drápek, takže je možné ho lehko přehlédnout. Je to rovněž pěkně tuhý protivník. Hlavně jeho schopnost counterovat Ultimou Knights of the Round je nepříjemným zjištěním. Z toho důvodu doporučuji použít combo Bahamut ZERO s Quadra Magic (Mime je samozřejmě lepší), popřípadě používat některé Enemy Skillly. Do boje vstupte s dvěma mrtvými charaktery, jinak začne používat eliminační útočná kouzla. Rovněž je možné ho zparalyzovat (Stop, nebo Summon Hades) a poté použít rytíře. Má circa 800000 životů, čili počítejte s tím, že se bitva trochu protáhne.

Kde sehnat klíč do Midgaru?

Tento klíč je skutečně možné najít, ale pouze asi od druhé poloviny CD II. Před vchodem do Midgaru bude stát člobrda, který vám prozradí, že klíč patrně ztratil při prohlídce vykopávek. Zajedte se tedy podívat do Shell Village a nechte průzkumníky kopat (hledat Good Treasure) v pravé části nižšího patra (poblíž schodu). Klíč se tam bude určitě nacházet. Odměnou vám bude ultimátní zbraň pro Tifu (nachází se v guns shopu s porouchaným autematem ve Wall Marketu).

Šťastná sedmička

Patří mezi nejzajímavější triky ve hře. K získání tohoto efektu musíte u dané postavy nakombinovat životy na hodnotu 7777 (za pomoci materií či slabších protivníků). Pokud se vám to podaří a vstoupíte do bitvy, zaútočí vaše postavy 64 krát za 7777 životů a i poté, budou-li její životy zachovány na této hranici, se budou všechny útoky charakterizovat tímto číslem.

Kde a jak získat Limity Level 4?

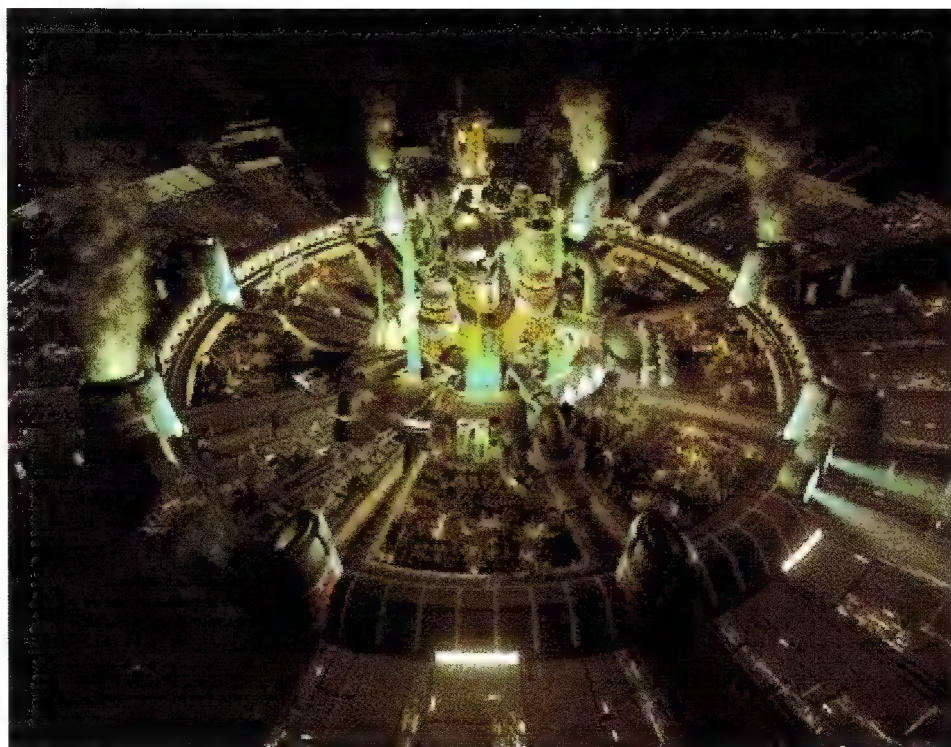
Jedná se o speciální limity, které je možné se učít pouze po získání všech z předchozích levelů.

Cloud - Omnislash

Je možné ho vyhrát v aréně v Gold Sauceru. Na prvním CD stojí 51200, na druhém už pouze 32000 bojových bodů.

Tifa - Final Heaven

Jděte s Tifou do jejího domu v Nibelheimu (ke konci druhého CD) a na píáno v prvním patře zahrajte následující melodii. X, Čtverec, Trojúhelník, L1+Trojúhelník, L1+Čtverec, X, Čtverec, L1+O, Trojúhelník, X, Čtverec, X.





Barret - Catastrophe

Po získání Huge Materie navštívte jeho rodné hornické městečko a od ženy v horním domečku tuto limitu získáte jako vzpomínku na jejího manžela.

Aeris - Great Gospel

Jděte do jeskyně umístěné přímo na jih od Midgaru a promluvte si se spícím mužem. Bude-li součet vašich soubojů končit dvěma stejnými čísly (jako 211, 633) a Aeris stále živá, získáte Mythril. Dejte ho Weapon Sellerovi (chajda na poloostrově) a budete si moci z jeho repertoáru vybrat tuto limitu.

Red XIII - Cosmo Memory

Získáte z trezoru v Nibelheimu (viz návod v minulých magazínech).

Cait Sith - žádnou nemá

Cid - Highwind

Se nachází v jedné z truhel v potopeném letadle (viz dokončení návodu v tomto čísle).

Yuffie

- All Creation

Získáte poražením Yuffiina otce ve Wutaiské pagodě (viz návod).

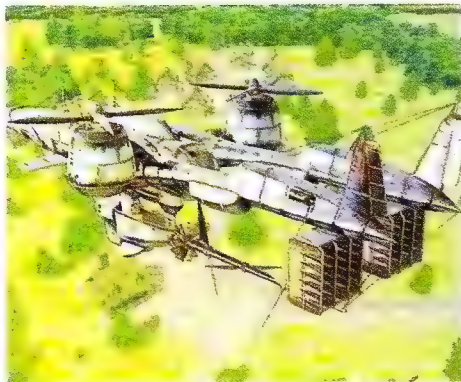
Vincent - Chaos

Ke konci druhého CDčka navštívte za pomoci ponorky, či Chocoby vodopády a promluvte si s Lucrecií. Vráťte-li se na stejné místo později, získáte Vincentův čtvrtý limit a navíc jeho ultimátní zbraň.

Základní Materia komba

Cover + Counter Attack - klasické komba, při kterém jeden charakter vykryvá útoky a oplácí je vlastními.

Steal (na Master Level) + Added Cut - použijete Mug (útok+kradení) a zaútočíte ještě jednou.



Final Attack + Summon Phoenix Revive - jakmile postava zemře, vyvolá Fénixe, čímž nejenže způsobí damage, ale navíc oživí všechny mrtvé charaktery.

W-Summon, Quadra Magic+jakýkoliv summoning - použije summoning osmkrát za sebou (pokud ovšem máte manu pochopitelně)!!!

Magic Counter+Restore, Counter Attack+MP Absorb - vaši válečníci po zásahu vyléčí svá zranění a převedou si od protivníka nějakou manu.

Některé z nejzajímavějších materií

Kromě následujících kouzel existují i takzvané Master Materie. Jsou celkově tři - Master Command, Magic a Summon. Získáte je pouze po nalezení čtyřech Huge Materií (viz návod), jejich následném umístění v Cosmo Canyonu a ovládnutí (zmástrování) všech materií určitého kruhu. Jakmile se vám to podaří, zajděte do kosmického pokoje, dotkněte se příslušné materie a Master je váš. Nebudete litovat!!!

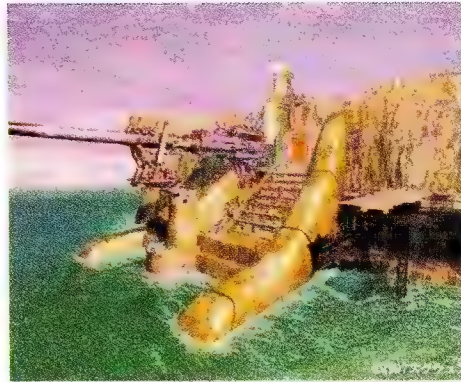
Summon Knights of the Round - definitivně nejlepší útočná materie, způsobující damage v rozmezí mezi 65000-130000 životů. K jejímu získání potřebujete zlatého Chocobu, s kterým se vypravte na severovýchodní cíp mapy, kde se nachází normálním způsobem nepřístupný kráter.

V jeho nitru naleznete tuto přírodní materii.

Quadra Magic - vynikající materie, s jejíž pomocí budete moci použít jakékoliv

kouzlo (vyjma rytířů) čtyřikrát za sebou. Nachází se v nejjižnější části ostrovů - potřebujete modrého, černého, nebo zlatého Chocobu.

Mime - excelentní materie. Duplikuje poslední efekt, což znamená, že byli vaši poslední akcí například nějaký komplikovaný summoning (třeba Knights of the Round přes W-Summon), zopakujete tuto akci bez jakýchkoliv nákladů a ušetříte 500MP. Naleznete ji v jeskyni přímo na západ od Rocket Town - Chocobo je podmínkou.



Double Cut - pěkný kousek, s jehož pomocí budete moci útočit 2x a později i 4x v jednom kole. Nachází se v potopeném letadle (viz návod).

W-Summon - vám umožní použít dva summoningy za sebou. Vynikající zejména při tvoření některého komba. Můžete ji vyhrát pouze v bojové aréně města Gold Sauceru.

Magic Counter - counteruje útoky nalinkovanou materií. Například ji nalinkujete s Restore Materií. V situaci, kdy odbrzdíte damage, postava automaticky použije healing. Je možné ji získat pouze v závodní Chocobo aréně v Gold Sauceru.

Final Attack - velice užitečná materie, zejména je-li nalinkována s Revive, či Summon Phoenix Materií (viz komba). Můžete ji získat až ke konci druhého CD, kdy v bojové aréně vyhraje jak Omnislash, tak W-Summon. Musíte mít v ruce Cloudovu ultimátní zbraň a s ním poté podstoupit speciální soukromý souboj. Odměnou za vítězství vám bude právě tato materie.

Nashledanou třeba u návodu na *Final Fantasy VIII* se těší

Chalid Himmat

Cait Sith Se poprvé objeví na scéně v zábavním parku Gold Sauceru. Přestože se zpočátku nezdá být silným společníkem, v průběhu několika hodin se z něho vyklubá v celku silná osobnost. Jeho limity jsou obecně pokládány za jedny z nejsilnějších (ačkoli jeho první dva jsou přímo závislé na štěstí). Brzy však poznáte, že hraje na dvě strany a jeho postavička je skutečnou loutkou ovládanou kýmsi ze Shinry (nebudu prozrazovat o koho se jedná, abych vám nezkalil radost z poznání).



na CD



Palačinky, sušenky, krekry a ovocné

pastilky. To jsou panečku pochout-

ky. Avšak žádná z nich vám nedo-

káže poskytnout takové potěšení

jako náš demo disk. S pavouky,

podmořskými potvarami, popovými

courami a nemocnými se dočkáte

nejen zábavy, ale snad i něčeho

smysluplného.

Tommi Mäkinen Rally



1) Když jsou v celém závodě čtyři auta, snadno se může stát, že budete poslední. 2) Šipky fungují jako předběžné varování. Ale ne vždy pomůžou. 3) Říďte, probíha!



■ DISTRIBUTOR: Europress
■ STYL: závodní
■ PROGRAM: hratelné demo

Jste také šilenci do rallye? Pokud ano, pak vám asi není třeba říkat, kdo je velký Tommi Mäkinen. Pro ostatní stačí, když řekneme, že je to muž, který miluje kombinaci automobilové dopravy a válení se v bahně. Konec konců je to jezdec rallye, jehož základem je jízda po nejrůznějších tratích, po nejrůznějších površích, a to rychleji, než jezdí vaši soupeři. Možná, že opravdu puristickým příznivcům rallye budou soupeři na trati vadit (ve skutečnosti se totiž rallye jezdí na čas). Naštěstí je zde i taková volba, že můžete jet časovku, která si patrně získá srdce jak starých rutinérů, tak zača-

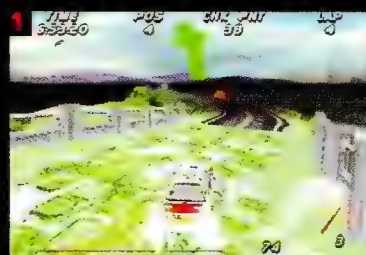


tečnicků. Při jízdě sledujte pěkné odrazy na zadním skle auta. Na našem disku najdete vůz s motorem Mitsubishi a tři okruhy: ve Švýcarsku, Číně a USA.

■ Ovládání
Směrová tlačítka - volant
X rychlost
O brzdy
C změna pohledu
Hra je kompatibilní s analogovým padem.

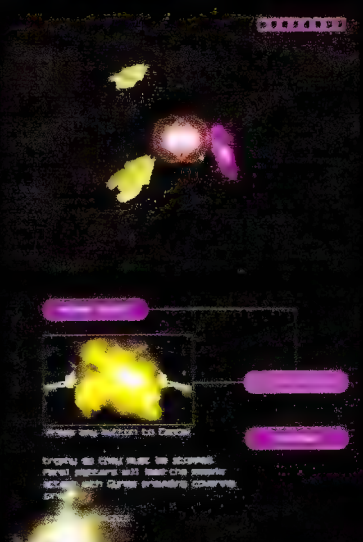
■ Další rysy
Konečný produkt obsahuje také editor tratí, což je vůbec poprvé u playstationového titulu. Velice snadno se ovládá a životnost hry nekonečně prodlužuje. Tak trochu připomene Scalextric.

■ Další informace
Na Tommiho jsme se krátce podívali v čísle 5. Konstatovali jsme, že Colin je mnohem lepší a dali jsme hře hodnocení 6/10.



1, 2) Můžete jezdit na zeleném povrchu. Nebo také na hnědém.

Blast Radius



■ DISTRIBUTOR: Psygnosis

■ STYL: vesmírná střílečka

■ PROGRAM: hratelné demo

Opoždění nástupce velice populární hry *Colony Wars* zřejmě způsobí, že Psygnosis šláplí do podobného vesmírného prostředí ještě jednou. Svým vzezřením hra velice připomíná *Babylon 5*. Jsou tu samé červí díry, vesmírná plavidla připomínající hmyz a kolem hlavy vám prolétává spousta laserových paprsků. A je to také skvělá zábava. Vyberete si jednu ze čtyř lodí, baseballovou čepici si narazíte na hlavu kšiltlem dozadu a vyrazíte do světa plného mezigalaktického válčení.

V misích jde o to likvidovat nepřátelské stíhačky nebo chránit velké křižníky, což znamená zase střílet stíhačky. Možná, že to je až příliš jednotvárná hra, ale konec konců existuje jen málo věcí, které se dokáží vyrovnat oné nesmírné radosti, když se vaše loď už téměř rozpadá, avšak v tom získáte power up štítu a naprosto zvrátíte průběh bitvy. Grafika je velice povedená: lesklá ocelová plavidla jsou před vámi i za vámi, jsou zde štíty, všude kolem nepřátelské lasery. Obrazovku ovládají zejména velké lodě - v nejednom hráči to jistě vyvolá vzpomínku na klasickou první scénu Hvězdných válek. A všichni odkojení touto klasikou si v *Blast Radius* přijdou na své. Na CD najdete dvě mise: v jedné jde o jednoduchou palbu, v druhé musíte i trochu bránit svěšenou loď. Vybrat si můžete ze dvou plavidel - mohutného Starskiho nebo skvěle vypadajícího Stealth Shadow. Je zde rovněž možné propojení dvou hráčů. Tedy pokud k tomu máte potřebný hardware.

■ Ovládání

- Směrová tlačítka - směr pohybu
- ☉ střelba primární zbraní
- ☉ střelba sekundární zbraní
- ☉ změna terče
- ☉ naklonění vpravo
- ☉ naklonění vlevo
- ☉ zrychlení

2. Misie: Starship Attack



- ☉ zpomalení
 - ☉ volba zbraně
 - ☉ + ☉ změna pohledu
 - ☉ + ☉ turbo rychlost
- Hra je kompatibilní s analogovým padem.

■ Další rysy

Vždy, když dokončíte úspěšnou misi, dostanete pytlé plné vesmírných peněz. Snažte se jich nasbírat co nejvíce - získáte totiž prostředky na přístrojové vybavení vaší lodi. Prvními položkami takového nabídky jsou štít a laserový posilovač. Zajímavé věcičky.

■ Další informace

Blast Radius (neboli „Blast Rardius“, jak se mu z nějakého podivného důvodu přezdívá v naší redakci) je recenzován v čísle 5. Dostal velmi slušných 8/10.



[1] Mohutný Starski si razí cestu houfem ocelových potvor. [2] Štíty se pod vaší palbou rozpadají ve světelných křehcích. [3] Směrem k velkému a strach nahánějícímu bossovi mezi vesmírnými loděmi.



na CD

Circuit Breakers



■ DISTRIBUTOR: Mindscape
 ■ STYL: závodní
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Jen málo her dokáže z naší redakce udělat klec plnou rozzuřených chlapů, s pěnou u huby, propocenými vestičkami, naběhlými žilami na spáncích a mozoly na rukou od joypadů. Jednou takovou byla například *Spice World*. No a druhou je asi *Circuit Breakers*. Když hru hrajete sólo, je skvělá, ale když se vás do ní pustí více, stává se z ní naprostá playstationová nirvána. Hraje se tak trochu podobně jako *Micro Machines V3*: řídíte vozidla, která musíte provést několika různými okruhy. Pokud na ostatní ztratíte příliš, vaše auto vybuchne a soupeřům se připočtou body. Pochopitelně jsou zde i pick-upy, koření každé miniaturní závodní hry. Najdete zde strašně krasky, malá autíčka,

žihadla a všechny druhy stroju a la *Wacky Racing*. Bude to znít možná jako klišé, ale tato hra je dokonalou zábavou od první do poslední minuty. V režimu pro jednoho hráče vás na demu čeká ledový okruh, v režimu pro více hráčů (až čtyři, pokud máte k dispozici multi-tap) je k tu pouštní trať ve stylu *Road Runner*.

■ Ovládání
 Směrová tlačítka - volant
 ⊗ rychlost
 ⊙ brzdy
 □ použití power upu
 ▢ výběr power upu

■ Další rysy
 Klíčem k úspěchu je v této hře jezdit nečistě. Když se budete pokoušet stát se motoristickým vítězem poháru fair-play, asi to daleko nedotáhnete. K vítězství potřebujete jednoduše zlikvidovat ostatní závodníky. Musíte se naučit říznout zatáčku vnitřní stopou a nešťastníka vedle vás poslat do říše zapomnění. Jen tak můžete dospět k sladkému vítězství.

■ Další informace
 Tento skvělý titul získal v PSM 3 hodnocení 9/10 - a je třeba dodat, že naprosto zaslouženě. Možná, že při hraní zešedíváte, vyklááte si palce u rukou a dokonce možná ztratíte i všechny přátele.

Treasures Of The Deep

■ DISTRIBUTOR: SCEE
 ■ STYL: podmořská střelečka
 ■ PROGRAM: hratelné demo

Obvykle se říká, že skutečná tajemství lidstva se neskryvají v kosmu, nýbrž pod mořskými vlnami, v hlubinách oceánského království. To je - samozřejmě - nesmysl. Nicméně tento fakt nedokázal lidí u Namco odradit, aby svou poslední playstationovou střelečku nesituovali na mořské dno. Coby bývalý námořník, který se stal hledačem pokladů, podnikáte nespočet misí, při nichž pochopitelně velice často dojde na střelné zbraně. Naštěstí se v hlubinách nepotácíte v neprenovém oblečku jen tak. Máte k ruce takové divné potápěčské zařízení podobné bicyklu. Za pomoci tohoto stroje (a pochopitelně vašeho arzenálu) naděláte fašírku z každé medúzy, mloka nebo jiné potvory, která vám náhodou vlezle do cesty. Nikdy nevíte, třeba narazíte i na oko velkého vousatého kapitána, které zrovna ožušlá-

vají úhoří. Plastikové kolečko přibalené k našemu časopisu obsahuje jednu náročnější podvodní misi nazvanou The Wreck of the Conception.

■ Ovládání
 Směrová tlačítka - směr pohybu
 ⊗ střelba primární zbraní
 ⊙ výběr zbraně
 ⊙ střelba sekundární zbraní
 □ dozadu
 □ dopředu
 □ uhýbání doleva
 □ uhýbání doprava
 ▢ pauza
 ▢ x2 změna úhlu pohledu

■ Další rysy
 Budete-li sbírat zlaté mince a další artefakty, budete si moci koupit lepší vybavení. Jednou z nejdůležitějších věcí je obyčejná síť. Když se k vám přiblíží žralok, jednoduše ji na něj hodíte a pak už se jen budete v klidku dívat, jak síť (vybavená vzduchovými balónky) unášá tu zubatou svinu směrem k hladině.

■ Další informace
 Když jsme si hru prohlíželi pod drobnohledem, udělili jsme ji zajímavých 7/10 - ti mrtví krabi, roztrhané igelitky a zakrvácené kufry si to opravdu zaslouhují.



Total Drivin'



[1-4] Elegantní, rychlá a naprosto vtahující zábava ve formě rallye.

■ **DISTRIBUTOR:** Ocean

■ **STYL:** závodní

■ **PROGRAM:** hratelné demo

Je to svým způsobem velice příjemné, nejsou tu žádné rušivé elementy - *Total Drivin'* je opravdu jenom o ježdění autem. Tento automobilový zážitek zprostředkuje pět různých tříd vozů. Na písek egyptských dun zde máte bugatky, na okruhy v Japonsku a Rusku auta ve stylu Indy-cars, na bláto skotské vysočiny pak rallye speciály. Každý vůz má své specifické nástrahy, s nimiž vám nezbude, než se nějak vypořádat. Tak například Indy vozy jsou silné až k nevíře, ale pozor na zatáčku - jakmile ji spatříte, vězte, že katastrofa je velice blízko. Oproti tomu bugatky jsou neškodnou zábavou, navíc se i velice snadno ovládají, s rallye speciály se v této hře jezdí mnohem snáze než v jiných titulech specializovaných na rallye. Hra je na trhu již nějakou dobu, takže ji lze považovat za „něco přehlédnutelného“.

němčině nabízí velice příjemnou projížďku. Na disku najdete jeden hratelný závod a dvě demo, na něž se můžete pouze podívat. Hratelný závod se odehrává ve Skotsku a je to rallye po velice kopcovité náročné trati.

■ Ovládání

Směrová tlačítka - volant

↑ klakson

↓ pohled do zrcátka

⊗ rychlost

⊙ ruční brzda

⊕ brzdy

⊖ prudké zatočení doprava

⊕ prudké zatočení doleva

■ Další rysy

V celé hře je celkem 40 různých vozů a osm mezinárodních týmů. Každé auto se řídí trochu jinak. Je zde celkem 36 okruhů situovaných do šesti zemí, a jak postupujete kupředu, vše je stále náročnější (až by se z toho jeden zcvoknul) - číhají na vás nástrahy v podobě lavin, lávy, padajícího kamení, a to jsou jenom tři z mnoha. Je to fakt síla.

■ Další informace

Recenzi této hry přinesl kdysi dávno náš anglický vzor, kde *Total Drivin'* dojel do vzdálenosti 8/10.



Theme Hospital

■ **DISTRIBUTOR:** Bullfrog

■ **STYL:** simulátor nemocnice

■ **PROGRAM:** hratelné demo

Opatrovat nemohoucí spoluobčany a napravovat jim klouby - ne každý si takto představuje ideální zábavu. Nicméně titulu jménem *Theme Hospital* se právě na tom podařilo postavit docela zábavnou hru. Asi nepřekvapí, že to je simulátor ve stylu *Theme Park*: musíte udělat projekt nemocnice, přičemž je třeba myslet na úplně všechny detaily, například i automaty na nápoje. Pak naberete zaměstnance a uzavřete smlouvy s lékaři, no a je čas nemocnici otevřít a začít se starat o nemocné. Pokud bude vše fungovat tak, jak má, budou vám vděční pacienti přinášet značné příjmy. Pokud to fungovat nebude, čekárny budou za chvíli plné mrtvol a zvratků. Vymyšlené

komické nemoci jako nadýmání hlavy jsou zde proto, aby celá věc nevypadala tolik vážně. Hra je vlastně takovou povedenou rodinnou zábavou. Disk obsahuje takové seznamovací demo, které vysvětluje všechny nezbytné informace. Máte 20 minut na to vyléčit co nejvíce nemocných.

■ Ovládání

Veškeré ovládání vám vysvětlí samo demo.

■ Další rysy

Nejdříve jste nuceni se potýkat se zcela běžnými nemocemi, jako je chřipka nebo angína. S těmi náročnými chorobami vám svými radami pomůže nemocniční recepční.

■ Další informace

Theme Hospital jsme podrobně vyšetřili v PSM 1. Diagnóza 8/10 ukázala pevně zdraví.



[1,2] Udělat nemocnici co nejlepší, znamená myslet na čekárny, kanceláře doktorů a také, což je vůbec nejdůležitější, automat plný vychlazeného Sprite.

na CD

Ghost In The Shell



[1] Pohybujete se v hybridním tanku ve tvaru pavouka a pálíte salvu rozpáleného železa. **[2]** Mangové rozptýlení.

■ **DISTRIBUTOR:** SCEE
■ **STYL:** střilečka
■ **PROGRAM:** hratelné demo

2 atímco Spiderman vynikal ve šplhání po zdech, pokud šlo o potyčky, dostal do nosu prakticky od kohokoli. V *Ghost In The Shell* je tomu naprosto jinak, ocelový krab není ničí otloukánek; vyleze všude a umí i pěkně nakopat

do zadku. To se ostatně hodí, neboť v roli zmíněného kraba hrajete právě vy. I když je ve hře spousta nejrůznějších odboček, jde v zásadě o to, nadělat co největší šrotiště v řadách ocelových nepřátel. K dispozici máte samopaly a granáty, s nimiž musíte projít 12 misí. V některých z nich jde o to, najít a zneškodnit, v některých zase stopovat a fyzicky zlikvidovat v časově omezené době. Zase jiné mají honičkový scénář. Bossové na konci jsou opravdu mohutní, oceloví a pobití hřebíky. A samozřejmě ze všech nejtěžší. Na našem zázračném disku je první úroveň této neobvyklé futuristické bojovky.

■ **Ovládání**
Směrová tlačítka - směr pohybu
[X] uhýbání doprava
[Y] uhýbání doleva
[X] výskok
[O] velká bomba
[O] samopal
(stiskněte, podržte a uvolněte - tak vyberete sekundární zbraň)

■ **Další rysy**
V první misi musíte zlikvidovat tři cíle. Abyste toho dosáhli, je třeba získat klíčové kódy, které budete potřebovat pro vstup do ústředního skladiště. Jakmile budete uvnitř, je vše již jenom na vás: musíte zlikvidovat obrovský mechanizovaný tank. Pěkná fuška!

■ **Další informace**
Šílenosti, jimiž se to ve hře jen hemží, jsme podrobně zkoumali v PSM 3. Posoudili jsme je takto: 7/10, což docela jde.

Hovercars

■ **DISTRIBUTOR:** není určena k prodeji (Yaroze)
■ **STYL:** závodní
■ **PROGRAM:** hratelné demo

Tohle vypadá úplně jako dvojrozměrná verze *Micro Machines V3*. Čiperná autíčka (jdou přestříkat), trat plná zatáček a dokonce power-upy. Nabízí režim pro jednoho nebo dva hráče a je to celkem zábava.

■ **Ovládání**
D-pad směr
[X] rychlost
[Y] zbraň



Enlightenment

■ **DISTRIBUTOR:** SCEE
■ **STYL:** reklama
■ **PROGRAM:** videoklip

In reklamní branži platí pravidlo držet se osvědčeného postupu. Tato věc, propagující playstationové periférie, je zde již podruhé, a jak vidno, ohlasy jsou pro Sony příznivé.



Link two PlayStations together for the full arcade experience.

Spice World

■ **DISTRIBUTOR:** SCEE
■ **STYL:** interaktivní videoalbum
■ **PROGRAM:** videoklip

Nehledejte zde žádné hlubokomyslné post-feministické analýzy. Jsou to prostě holky. A jsou pikantní, kdybyste to snad náhodou nevěděli. Toto je video pro jejich příznivce hrající videohry.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 8

V PRODEJI OD POLOVINY LISTOPADU

RECENZE PRO VÁS!

Duke Nukem: Time To Kill

Medieval

Out on TV

Atari Top Secret

Wings of Fury 2

Test Drive 5

Victory Bowling 2

Early Universe

Tenchu

Pocket Fighter

Unholy War

Zero Divide 2

The Fifth Element

a *Dodgem Arena*

ABE'S EXODUS!

Je zpátky! A s ním i čarovně podmanivý svět Oddworldu. Urvěte si někde příští číslo PSM, neboť vás čeká recenze této superatraktivní toužebně očekávané hry!

„NIKDY JSEM O NÍ NESLYŠEL!“

Skull Monkeys, Carnage Heart, Castlevania

Některé z nejlepších playstationových her upadly neprávem do zapomnění. PSM se vrací do minulosti, aby znovuobjevil 20 nejceněnějších klenotů tohoto typu.

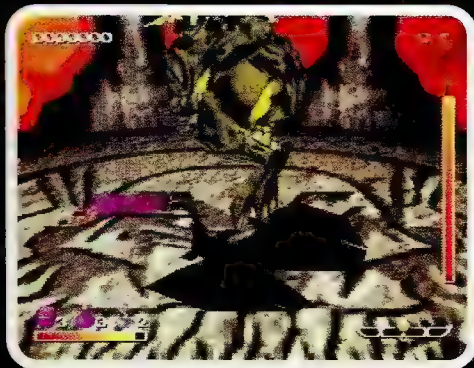
LARA JE ZPÁTKY!

Více podrobných informací o posledních eskapádách Lary Croft ve třetím pokračování megahitu *Tomb Raider*.

PLUS!

Opět rozšířená rubrika
Top Secret!

NA CD 12 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER



Tombi - hratelná

Ninja - hratelná

World League Soccer - hratelná

Circuit Breakers - hratelná

S.C.A.R.S. - hratelná

Test Drive 5 - hratelná

G-Darius - hratelná

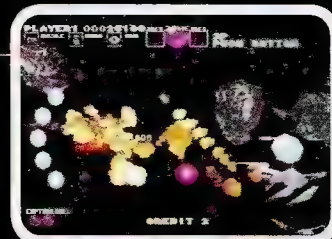
Psychon - hratelná

Pushy 2 - hratelná

Everybody's Golf - videoklip

Medieval - videoklip

Spyro The Dragon - videoklip





Prodej bazarových i nových her na

PlayStation™

k 20. září výběr z **282** titulů

SPORTOVNÍ např.

NHL 98 998,-
FIFA 98 998,-
World Cup 98 1.588,-
NBA Live 98 998,-

ZÁVODNÍ např.

Colin McRae Rally 1.888,-
Gran Turismo 1.798,-
Need for Speed 3 1.488,-
Formule One 698,-
Formule 1 97 1.098,-
V-Rally 988,-

LETECKÉ např.

Ace Combat 2 998,-
Air Combat 598,-
Raging Skies 898,-

DOOMOVKY např.

Doom 998,-
Hexen 898,-

Disruptor 998,-

Duke Nukem 1.198,-
Exhumed 998,-

ADVENTURY např.

Tomb Raider 998,-
Tomb Raider 2 1.298,-
Resident Evil 898,-
Resident Evil 2 1.798,-
Broken Sword 2 1.398,-

STRATEGIE např.

Command & Conquer 998,-
C & C Red Alert 1.398,-
Warhammer 798,-
Dark Omen 1.398,-
Z 1.098,-
Theme Hospital 1.298,-

BOJOVKY např.

Tekken 2 798,-
Tekken 3 1.988,-

Soulblade 998,-

Bushido Blade 998,-
Battle Arena Tosh 298,-
Fighting Force 998,-

PLOŠINOVKY např.

Pandemonium 1, 2 998,-
Oddworld 898,-
Lomax 1.098,-
Hercules 1.080,-
Croc 1.298,-
Crash Bandicoot 798,-

PSX HARDWARE např.

Konzole nová 5.898,-
Konzole bazar od 3.498,-
Memory Card 1 MB 698,-
Memory Card 72 MB 2.098,-
Ovladače nové od 698,-
Ovladače bazar od 490,-
RFU adapter bazar 580,-

Výkup her i konzolí ihned za hotové - dobré ceny!



Zasíláme na dobírku do 24 hodin. **Poštovné neúčtujeme!**
Informace a objednávky na tel:

02 / 24 23 25 95

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

■ Truhlářská 18, Praha 1, 110 00

■ pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00

Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

PlayStation Magazin za 85 Kč

(pro toho, kdo v našich prodejnách koupí alespoň jednu hru a přinese s sebou tento kupón)

Camelot™

RECYCLED ♻️ GAMES

Neplatíte víc než musíte!



Play **1500,-**



Play **1300,-**



Play **1000,-**

Resident Evil 700,-
Resident Evil 2 1500,-
Tekken 2 800,-
Duke Nukem 3D 1200,-
Tomb Raider II 1300,-
NHL 98 1000,-
World Cup 98 1300,-
Forsaken 1400,-
Ace Combat 2 800,-
MDK 1100,-
Diablo 1300,-
Crusader No Remorse 600,-
Nuclear Strike 900,-



Play **1000,-**



Play **1200,-**



Play **1500,-**

Ceny se u bazarových titulů mohou velice rychle měnit.

Ovladač ANALOG DUAL SHOCK 1569,-
Ovladač PRO PAD 730,-
Volant JT462 3695,-
Paměťová karta 120 pozic 1100,-
Paměťová karta 1MB 15 pozic 730,-
SONY PlayStation 5550,-

počítače

SIGNUM™

Správná volba

prodej na splátky

5 let záruka

doprava nového počítače zdarma

informujte se u našich prodejců

CAMELOT OSTRAVA

OD Galerie
702 00 Ostrava
tel. 069 / 6113 682

CAMELOT BRNO

OD Petrov, 2. patro
602 00 Brno
tel. 05 / 4221 3020 linka 217

CAMELOT PRAHA

Zlatnická 4
110 00 Praha 1
tel. 02 / 2313 557

počítače SIGNUM

Slezská 108
130 00 Praha 3
tel. 02 / 7173 6177

PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE

OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU

Chcete ušetřit a dostat dárek? No tak stačí vyplnit složenku typu „C“ a poslat ji na adresu PSX - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6.

Na druhou stranu složenky do „Zprávy pro příjemce“ uveďte, od jakého čísla si chcete časopis předplatit.

KROMĚ ČASOPISU, u kterého bude vždy CD plné demoverzí novinek, dostane spousta vylosovaných předplatitelů i malý dárek. A co to bude? Hra Soul Blade, trička, tužky a další potřebné věci.

Tak už jste se rozhodli?
Dostanete PSM až pod nos, ušetříte penízky a ještě dostanete dárek, no není to jasné?

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel 1260 Kč
6 čísel doporučeně 1380 Kč

12 čísel 2400 Kč
12 čísel doporučeně 2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.



CRASH BANDICOOT



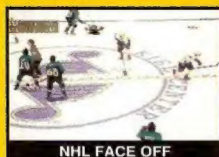
GRAN TURISMO



HERCULES



MEDIEVIL



NHL FACE OFF



SPICE WORLD



SPYRO THE DRAGON



TEKKEN 3



THE FIFTH ELEMENT



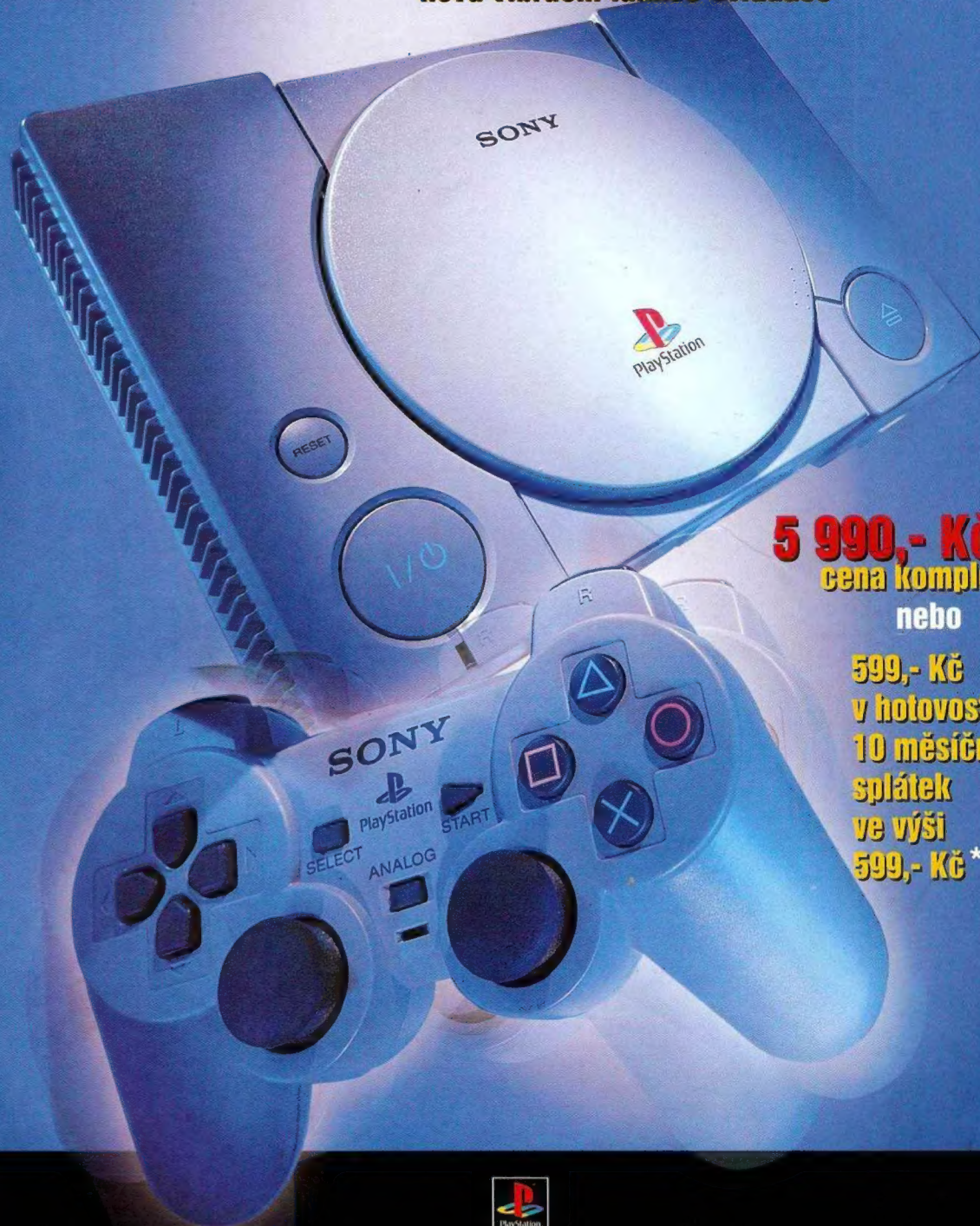
FORMULA 1

... a spousta
dalších her
na tebe čeká!

HRAJTE A třeste se!

DUAL SHOCK™

nová vibrační funkce ovladače



5 990,- Kč
cena kompletu
nebo

599,- Kč
v hotovosti +
10 měsíčních
splátek
ve výši
599,- Kč*



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

www.sony.cz

* v rámci akce a u vybraných dealerů Sony



SCANNET BY TOMÁŠ SALVA

Divka

TOHOTO

ČISLA

TOMB RAIDER ADVENTURES OF LARA CROFT III

